総合
TVゲーム
情報誌

『ストⅡ'』大攻略。四天王でゲームクリアを目指せ!!

1993年6月4日発行（毎月4日発行）第8巻第6号通巻134号　昭和61年7月11日　第三種郵便認可

ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!

とじこみ特集
今だから遊びつくす［ダービースタリオン全国版］

競馬ゲームぶっちぎり読本

四天王で『ストⅡ'』をクリアする

STREET FIGHTER II'

PC版・MD版から
SFC版『ストⅡターボ』まで
ストⅡシリーズ大特集第2弾!!

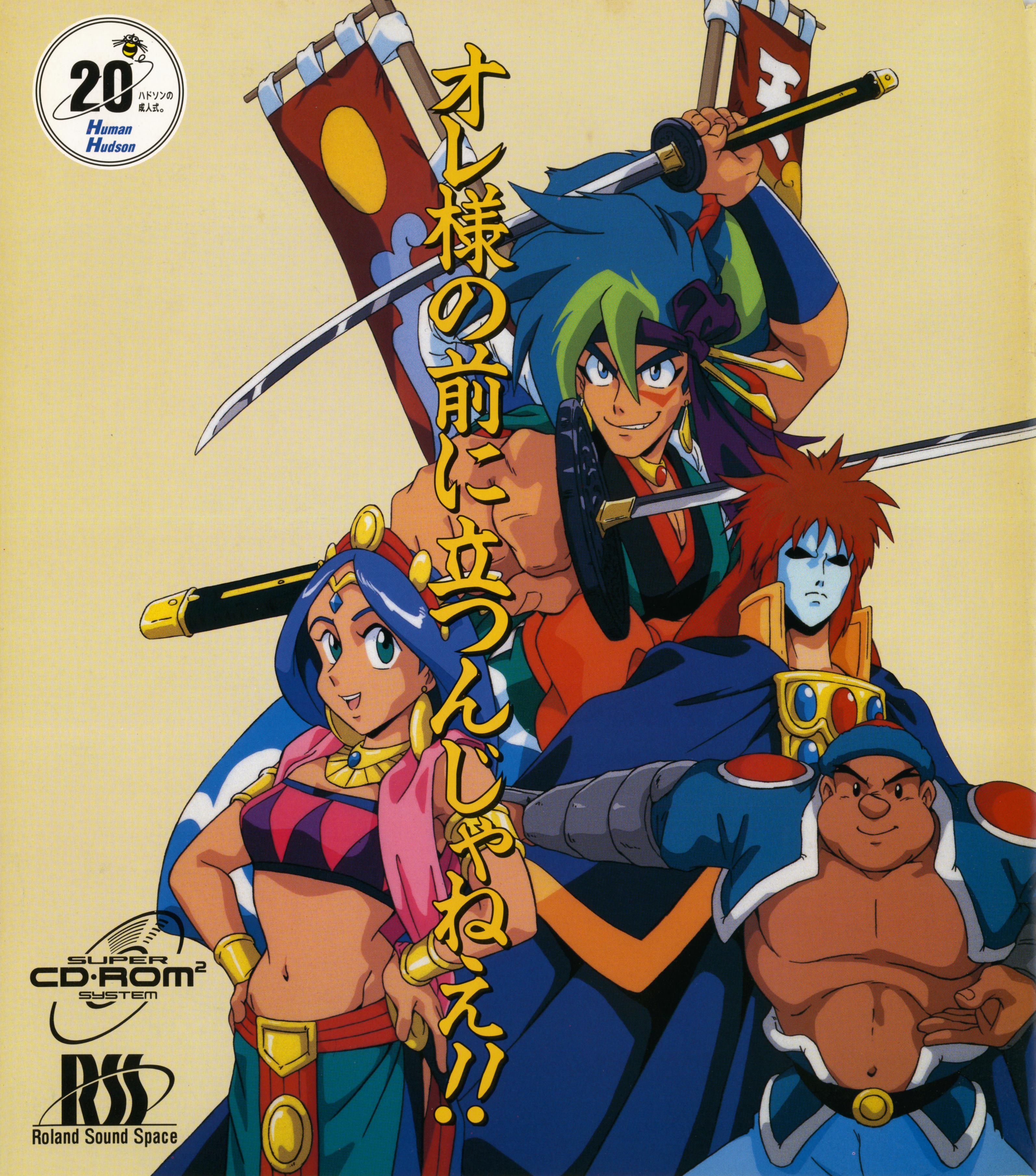
Play This Game

- ブレス オブ ファイア SFC
- ウインズ オブ サンダー PC
- メガロマニア MD
- スイッチ MD
- 星のカービィ FC

6

SUPER-FAMICOM,FAMICOM,
PC-ENGINE,MEGA DRIVE,
GAME BOY,GAME GEAR,NEO GED,
…ETC FOR ALL TV GAMES

¥490
Jun. 1993 毎月4日発行


20
ハドソンの
成人式。
Human
Hudson
オレ様の前に立つんじゃねえ!!
SUPER
CD·ROM²
SYSTEM
RSS
Roland Sound Space

ジパング一の伊達男・カブキ団十郎様がご案内だ〜!!

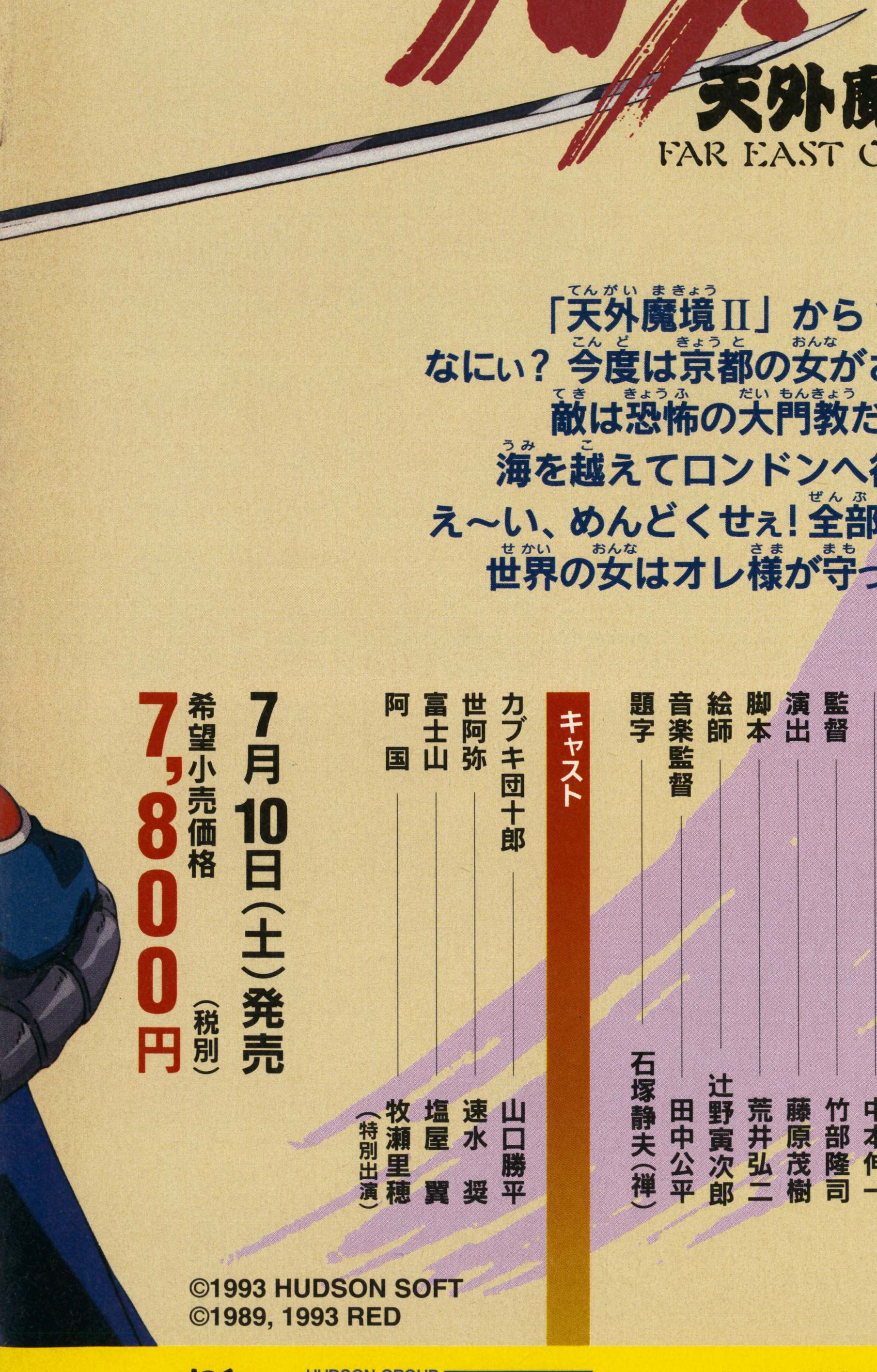
テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900
■東京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900
■広島／082-814-9900
■福　岡／092-713-9900

風雲カブキ伝

天外魔境

FAR EAST OF EDEN



「天外魔境Ⅱ」から１年…。
なにぃ？ 今度は京都の女がさらわれたぁ？
敵は恐怖の大門教だとぉ？
海を越えてロンドンへ行けだぁ？
え〜い、めんどくせぇ！ 全部まかせやがれ！
世界の女はオレ様が守ってやるゼ!!

スタッフ

制作・総指揮 ― 工藤裕司
原作 ― P・H・チャダ
企画・監修 ― 広井王子
エグゼクティブプロデューサー ― 中野忠博
中本伸一
監督 ― 竹部隆司
演出 ― 藤原茂樹
脚本 ― 荒井弘二
絵師 ― 辻野寅次郎
音楽監督 ― 田中公平
題字 ― 石塚静夫（禅）

キャスト

カブキ団十郎 ― 山口勝平
世阿弥 ― 速水奨
富士山 ― 塩屋翼
阿国 ― 牧瀬里穂（特別出演）

7月10日(土)発売

希望小売価格 **7,800円**（税別）

©1993 HUDSON SOFT
©1989, 1993 RED

PC Engine
DUO-R
PCエンジン　デュオアール

好評発売中

希望小売価格
¥39,800（税別）

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁1番18号　ハドソンビル　TEL 011-841-4622　FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号　ハドソンビル　TEL 03-3260-4622　FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪科理会館ビル5階　TEL 06-251-4622　FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

剣も戦う友だちね。
CAPCOM®

あの伝説の正統格闘アクションが、ついに二人同時の
共闘プレイになった。期待をはるかに凌ぐ強烈ニューバージョン!!
いま愛する者のために、新たな闘いがここに刻まれる。

さあ、準備せよ！かつてない感動と興奮をつかむために——。

Final Fight 2®

ファイナルファイト2

おまえひとりでは行かせない。

HAGGAR
MAKI
CARLOS
2.PLAYER
1.PLAYER

闘志を燃やせ！ふたりで燃やせ!!【2人共闘プレイ】※ひとりプレイもできます。

スーパーファミコン用ソフト アクションゲーム

10メガ　'93年5月発売（予定）　（定価）9,000円（税別）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

☆掲載の画面は全て開発中のものです。

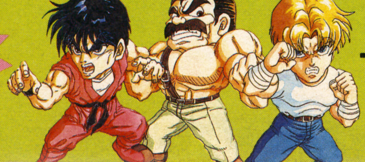
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社カプコン 国内営業本部／〒540 大阪市中央区釣鐘町2-2-8
東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

ちっちゃくても
ヤツらは凄い！



**マイティ
ファイナルファイト**

Mighty Final Fight™

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコンソフト アクションゲーム　'93年6月発売（予定）（定価）6,500円（税別）

HIP-ON!★ HEAD LINE NEWS

HEAD LINES

映画版『スーパーマリオ』が本気だ
あのマリオがハリウッドで映画化された。日本には7月上陸の予定、マペットではなく実写で生身の人間による映画化。まずは第一報

米国セガがCATV2社と合弁会社
米国セガがアメリカのケーブルTV会社上位2社と共同出資、新会社を設立。新会社はCATV2社にゲームソフトを供給。世界初の試み

新システムSSVって何だ!?
サミー工業、セタ、ビスコが業務用の32ビットマザーボードを開発。ソフト供給体制も固めて撃って出た。果たして3社の進撃成就なるか

CSG新作発表会
毎年恒例春のCSG新作発表会。今年の目玉は一体何だろう？ その他注目ソフトもバッチリとチェック！

アミューズメントパークチェック!!
ギャラクシアン3にするか、それともバーチャフォーミュラか？ ナムコ・プラボ宇都宮とセガ・八景島シーパラダイス内カーニバルハウス

プレゼントコーナー！
SFC版バックトゥーザフューチャーII発売記念プレゼント、「待ち」クイズでSFC用麻雀ソフト『極』プレゼントなどなど

メガドライブ2&メガCD2
ついに発売！ 旧メガドラとキミはどっちが好みかな？

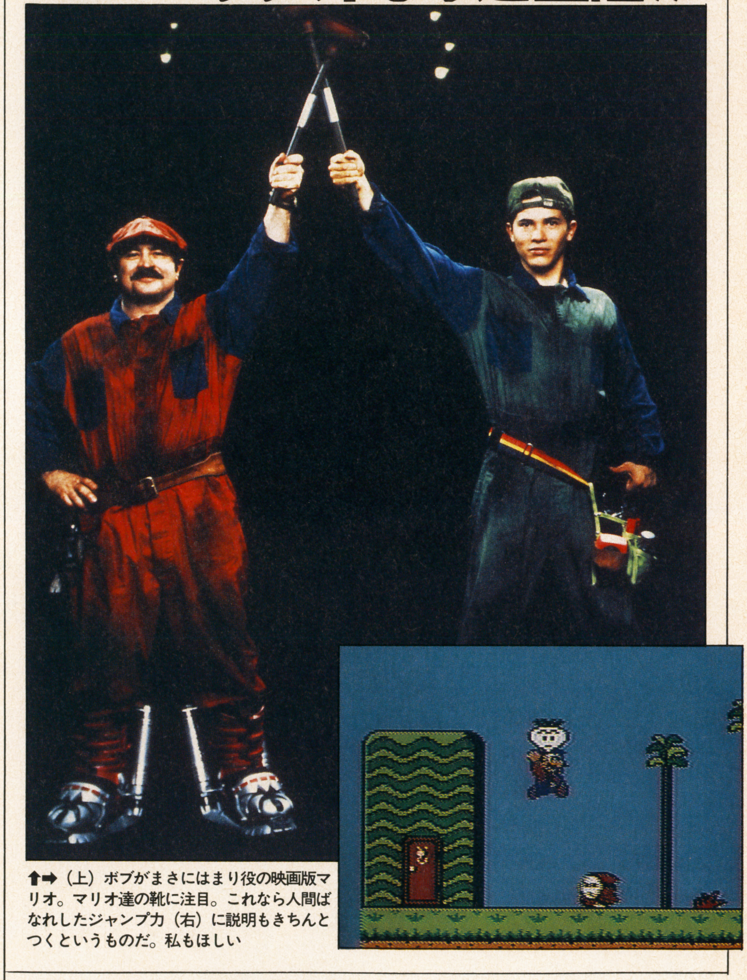
映画紹介『帝王伝説』
アメリカでも大人気の格闘ゲーム。その世界をハリウッドがスクリーンに再現！ 格闘ゲームファンは必見だ！

ファミコン・パーフェクト・ビデオ
GTVが放つFC10周年記念ビデオ！ その正体はいかに？ あの渡辺浩弐氏責任編集のもと、GTVが総力を結集してお贈りする！

TVゲーム用スピーカーシステム
ハドソンとBOSEが共同開発したスピーカーシステム。その全貌を紹介しよう

『カルトQ』でカルト王を目指せ！
ハドソンのPCエンジンCD-ROM（両対応）ソフト『クイズキャラバン カルトQ』。みごとカルト王になると、こんなことが……。

TOPIC スーパーマリオがハリウッドより逆上陸!!



⬆➡（上）ボブがまさにはまり役の映画版マリオ。マリオ達の靴に注目。これなら人間ばなれしたジャンプ力（右）に説明もきちんとつくというものだ。私もほしい

UNDER GROUND NEWS

●アングラニュース始動!!
今月から始まったこのニュース欄は、メインストリームとは少し離れていても、ちょっと気になる情報を取り上げていく予定。もちろん読者諸君からの情報も大歓迎。ゲームセンターでの作法とか、見かけた変なゲーマーなど、ちょっとゲームがらみでちょっと気にかかる、そんな情報お待ちしてます。それでは今月もヨロシタホネガイシマス➡

噂のマリオ・ムービー、全貌を公開！

日本国内は言うにおよばずアメリカでもすでにミッキーマウスをしのぐ人気を誇る「マリオブラザーズ」が、何と4500万ドルの巨費を投じてハリウッドで映画化された(日本ヘラルド配給)！

↑デニス・ホッパー演じるクッパ大王。爬虫類の王なだけに迫力ある表情

タイトルは『スーパーマリオ』。その内容は、ニューヨークの地下帝国に吸い込まれたマリオとルイージの兄弟が、不思議な力を持った少女デイジーをめぐってクッパ大王と死闘を演じ、マリオがスーパーマリオに成長するまでを描く。

↓そう言えばこの兄弟は水道の配管工だという設定だった。地下に吸いこまれもするか

この映画を、キャラクター人気に乗っかった安易なお子様映画とあなどるなかれ。マリオ役にボブ・ホスキンス、世界征服を企む爬虫類人間クッパ大王にはなんとデニス・ホッパー！ 制作スタッフも美術に「ブレードランナー」のデビッド・スナイダー、ＳＦＸには「ターミネーター２」のクリス・ウッズを起用するなど、配役も制作陣も超豪華な顔ぶれだ。

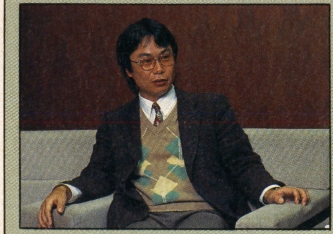
そして監督があの、サイバースペース・脳天気ヒーロードラマ「マックス・ヘッドルーム」で斬新なセンスを見せ付けたロッキー・モートン＆アナベル・ヤンケルとくればこれはもう期待するなと言うほうが無理な話。

アメリカではひと足先に５月下旬に公開され（なんと全米2500館で！）、日本では７月に全国の東宝洋画系映画館で公開される。

この映画自体の持つ作品としての面のほかにもうひとつの側面として、これまでに見られたようなビッグタイトルの映画に依拠もしくは従属してゲームが作られる形での「メディアミックス」とは正反対の過程をたどっている点は見逃せない。ゲームが待つメディアとしての意義や位置付けが新たになる予兆と見る事もできるだろう。

●任天堂プロデューサー

宮本茂氏のコメント


↑もう試写会は見たと言う宮本さん

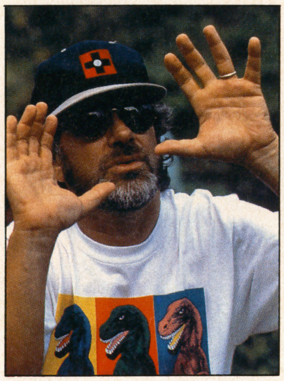
最初はね。こうやって映画になってシリーズ化されたり今度はタイアップでゲームができてみたいな話になったりしたら絵に書いた様な「ウマイ」話だなと(笑)。ただ、ゲームと映画ではキャラクターと組み立て方が全く逆で、ゲームは操作性とかがまずあるんですけど、映画は物語や人物の性格が始めにあって進むモノだと思っていたんで…。でも、映像で見ると凄い説得力ですね。２時間くらい見ただけなのに、僕が知らなかったキャラクターの性格までわかったりして(笑)。しっかりした作りになってるし、ゲームとは違った新しい世界が広がると思います。

ゲームと映画の新たな関係の予兆か

こちらはスティーブン・スピルバーグ監督の作品で『ジュラシック・パーク』（ＵＩＰ配給）。

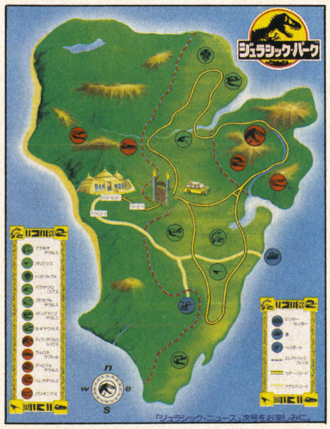
コスタリカの沖合いに浮かぶ小島イスラ・ヌブラーはインジェン社が植物保護と学術研究の目的で借用していた。

この島での10年間の研究と実験の結果、ヘンリー・ウー博士のチームが琥珀の原石から恐竜の遺伝子を科学的に再生し、クローンを作り出すことに成功していたのだった。


←ニューメディアにも意欲的だとの噂しきり。スティーブン・スピルバーグ監督

そして、インジェン社の社長であるジョン・ハモンドは「世界一壮大なテーマ・パーク」建設の概要を発表した。これがジュラシック・パークだった。

このテーマ・パークは、ここに訪れる人々を、6500万年前に終わった恐竜時代へ導くという。



↑ここが舞台となるジュラシック・パーク全体図。イスラ・ヌブラー島を開発してつくられる

↑→映画の中の２コマ。１億５千万年の時を経て恐竜たちが…

実はこの作品、映画だけではなく、松下電器とエレクトリックアーツ社（アメリカ）の共同開発によるマルチメディアマシン『３ＤＯ』のソフトとしても登場することになっていて、アメリカではすでにウィンターＣＥＳに参考出品もされた。

先月号に紹介したゲームによるＣＭ展開といい、ゲームが原形になった映画の登場といい、ゲームをとりまく状況が新たな局面を迎えつつあるようだ。

ゲームが単なるオモチャとしてではなく、五感を刺激する総合的なエンターテインメントとして理解されつつあるのではないだろうか。

ゲームというジャンルひいてはメディアが、その存在を「認知」される段階をようやく終えて、確立したメディアとして、他のメディアと互いに影響し合い、親密に関係しあいあるいは確執を生みながら、質的にも量的にも「拡張」していく段階に入ったと言えるだろう。

CONTINUE

●「マリオがＤＪやってる?!」

去年イギリスで歌手デビューしていたＭＣマリオが極秘に来日していた！この写真はトキオの夜を闊歩するマリオをキャッチしたモノ。彼は自分のデビュー曲『スーパーマリオランド』(日本盤はアルファより発売）に合わせてＤＪブースでラップ。クラバーたちを熱狂させて、またいつの間にかトキオの闇に消えていった…。

←３月25日に新宿のクラブＭＣ1000にて渡辺健策氏が撮影

●東京ドームにマリオが乱入！

今年の夏のマリオはヤルらしい。
それにしてもヤルヤルと聴いていたがここまでヤルとはねぇ…。ハリウッド映画になって日本は夏に公開になる事はみんな知ってると思うけど、東スポの１面トップ確実のネタを入手しましたよ、ダンナ。ちょっと先の話なんで悪いンですけど。あの７月なんスけどね。日本ＴＶ系の野球中継なんスけどね。東京ドームらしいンですけどね。そこにマリオが乱入するらしいンすよ。いやあくまでも噂ですけどね。コレが。まぁ巨人戦だろうなぁ。解説が糸井さんだったら笑うなぁ。そういえば糸井さんは今年の夏はマリオ応援団の隊長らしいッス。埋蔵金の後はマリオの応援団ってセンスがヤルう。ところで応援団って一体何するんでしょうね。

セガ、米のケーブルTV網でゲームソフト供給事業へ

●アメリカの大手ケーブルTV会社2社と8月までに合弁会社設立。ゲーム市場はどうなる？

ジェネシスソフトを家庭へ直送！

セガ　オブ　アメリカとタイムワーナー社、そしてテレコミュニケーションズ（ＴＣＩ）社の３社は４月14日、ＣＡＴＶを利用した「ゲーム専用チャンネル」の合弁事業を開始すると発表した。

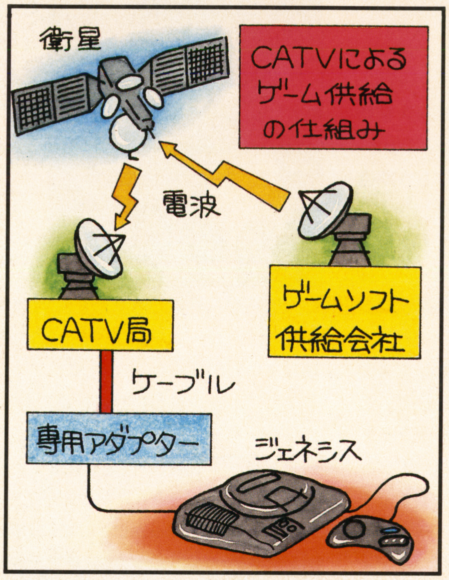
今秋から、全米2000世帯に地域限定のテストマーケティングを実施、本格的には来年に開始される予定。

合弁会社がゲームのデータを、衛星を経由してＣＡＴＶ局に送信する。各家庭でジェネシスを専用アダプタでＣＡＴＶに接続し、番組を選ぶとテレビ画面にゲームのメニューが現れ、好きなゲームを選択すると通常のロムカセットと同様にゲームが楽しめる。つまり手元のアダプタに読みこむわけだ。

100を超えるタイトルの他、新作も数ヵ月後供給。新作のダイジェスト版ゲームも供給され、購入する際のガイドにもなるという、メガドラファンならずとも垂涎もののサービスだ。

これでセガは任天堂との米市場を巡る競争に差をつける狙いがあり、ＣＡＴＶ２社についても多チャンネル化の流れの中で有力なソフトを加えることでさらにＣＡＴＶの普及を図る。

現在ＣＡＴＶは家庭への１本の回線に150チャンネル以上をのせることが可能になっている。この空チャンネルにゲームが入りこむことで、ＣＡＴＶとゲーム業界に地殻変動が起こることは必至の様相だ。ただ、現在のところ、複数のプレイヤーが同じゲームに参加するタイプは予定にないらしい。



日本でのCATVにゲーム導入はある？

ユーザーにとってみても魅力的なこのＣＡＴＶゲーム放送だが、日本での導入の可能性はどうだろう。

「現在そのご質問にはお答えしておりません」（セガ・広報企画室）とのこと。

米国での事業が決まったばかりだから当然の反応だが、法制上の問題はどうなのだろう。郵政省に聞くと、供給方式によってのっとるべき条項が変わるため、ニーズができて事業者がでてこないと何とも言えないとのこと。

いずれにしても、全米で6000万世帯が加入（そのうちタイムワーナー社とＴＣＩ社の２社で約2000万世帯を占める）しているアメリカに比べれば日本でのＣＡＴＶの加入数はあまりにも少ない為単純に考える事はできないが、どちらかと言えば日本では地域密着型のＣＡＴＶよりも、より多数の視聴者に供給するにはＣＳの方が普及台数も多く、向いていると言える。

セガがアメリカでＣＡＴＶによるゲーム供給をし、任天堂が日本でＣＳによるゲーム供給をするというのは、ある意味で日米のメディア的土壌を象徴していると言えるだろう。

一部の報道によれば、今回の提携内容にはタイムワーナー社、ＴＣＩ社ともに、セガ以外の会社のゲームソフトを各家庭に提供しない旨の条項が盛り込まれていると見られるという。

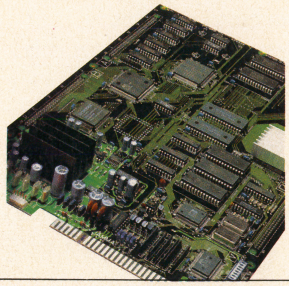
この場合、他のゲーム会社が同様なゲーム供給サービスに参入してきたとしても、全米のＣＡＴＶ加入世帯の約３分の１を占める大手２社を経由して配信することはできなくなる。

先月の任天堂によるＣＳを利用したデータ放送でのゲーム供給の発表から１ヵ月前後で、セガがアメリカでのＣＡＴＶによるゲーム供給を発表したことは非常に示唆に富む。

ゲームの供給形態に広がりが出た事で、媒体としてのゲーム機が新たな要素を付加された訳で、ゲーム内容へのフィードバックがなされればゲーム性の可能性も広がることだろう。まずはこの事態を歓迎して見守りたい。

新32ビットマザーボードSSVが誕生

●サミー工業・セタ・ビスコ3社の共同開発によるシステムが発表された



サミー工業・セタ・ビスコの３社が業務用の32ビットゲームシステムを共同開発した。ＳＳＶとは３社の頭文字を取って付けたもの。

性能上の特徴としては、とにかく色数が多いこと。

１画面中で最大32,768色、全体では16,777,216色と、既存のシステムの４～512倍の色数を表現することができるため、写真並の画像すらアニメーションすることができる。

また、ロム側のボードにカスタムチップを載せることができるため、ハードによる制約をほとんど受けずに機能の拡張ができるらしい。

年間10数本のソフトの供給も予定されているらしい。この新システムのゲームの今後の動向に期待したい。

スペック

- ●CPU：32ビットV60(16MHz)
- ●オブジェクト数：2047個（8×16～64×128ドット）
- ●スクリーン：0～8枚
- ●解像度：320×240or512×400
- ●サウンド：PCM32音
- ●拡張機能：あり（3D倒し込みなど）

●ゲーマーズナイトを再生

クラブでゲームっていうイベントが去年から密かに始まっている。ゲームというメディアが閉鎖的だと言われ、子供たちのコミュニケーションが２Ｄ的になってしまうというステレオタイプな意見がオヤジ週刊誌の見出しを賑わす事が多いンだけど、そんな事はないという事は僕らが一番知っている。現実とゲームの区別（ありゃ差別な）がついてないのは彼らなのだ。僕らは現実の延長線上にゲームの世界での活動（攻略）を会話。学校で職場で。でも、みんなファミコンとかって家庭用ってぐらいだから家庭でしかできないと思ってるでしょ。でもそんな事ないんだよね。ＡＶ100のコンセントをゲットできたらその場がゲーマーズランドで仮想現実ロックオンできるのだ。そうクラブでだって。というワケでトーキョーの夜をゲームでコミュニケートする人たちへ。都内某所にてＴＧＮＧという名のフライヤーをゲットしたら迷わずジャックしてくれ。自分の自慢のソフトをダッシュしてグルーヴに参加してほしい。詳細はこのコーナーでＢＥＥＰＤＥＥＰ発信続けるのでキャッチして欲しい。というワケでＦＡＸテロリストからのタレ込みでした。

（佐藤大＆ＮＰＦＸ）

●ゲーム業界に結婚ラッシュ

皇太子につづけとばかりに結婚もブームになりそうな今年。しかしそれとはカンケーなくゲーム界にもウワサしきり。まず山下章さんが４月に結婚。メサイアの松田さんが年内に結婚の噂。ゲームフリーク代表の田尻智さんも年内に結婚というウワサ。うーん。ブームですねえー。って言っても３組だけじゃないか。なあんだ。

STREET FIGHTER II'

■メーカー：NECホームエレクトロニクス
■発売日：6月12日
■価格：9800円
■ハード：PCエンジン
■容量：Huカード20メガ

――特集――

四天王を使った対C（コンピュータ）戦

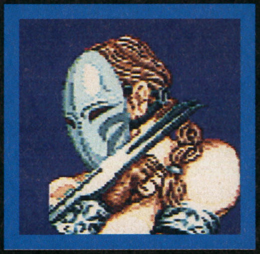
【ノーコンティニュークリア！】

待望のダッシュ発売 四天王が使えるぞ

発売まであとわずかとなった『ストⅡダッシュ』PC版。先月号の特集で、そのおおよそのところは理解してもらえたと思う。『ダッシュ』の特色は、何と言ってもマイキャラとして四天王を選べるところにある。前作では敵として相手にすることしかできなかった４人のキャラ。しかも、倒すのにエラく苦労させられたヤツばかりだ。その４人を使うことができる。『ストⅡ』プレイヤーが誰しも夢みていたことが実現されちゃったんである。そこで今月は、『ダッシュ』を手にしたみんながまず最初に選ぶであろう、この４人の対コンピュータ戦を徹底攻略する。友達と対戦する前に、まずは対コンピュータ戦で四天王たちの動きを研究してしまおう。なお、MD版やSFC版の最新情報は152ページを見てね。

M・バイソン 8

バルログ 12



サガット 16

ベガ 20

MD版 ストリートファイターⅡ'最新情報 P.152
SFC版 ストリートファイターⅡターボ最新情報 P.154

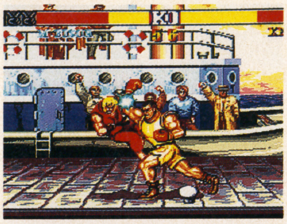
©CAPCOM 1991, 1992, 1993 Licenced to NEC Home Electronics

Mバイソン

強いぞ！問答無用のダッシュ攻撃。弱いぞ、飛び道具に

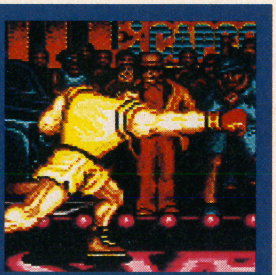
［必殺技 ダッシュ攻撃は、出すのが簡単でとても強力な必殺技。バイソンの強さの源］

バイソンの必殺技はダッシュストレート、ダッシュアッパー、ターンパンチの3つ。通常のコンピュータ戦で使っていくのは、ターンパンチを除いた2つのダッシュ攻撃。主にダッシュストレートを攻撃に、ダッシュアッパーを守り（対空）に使っていくことになる。ダッシュ攻撃はどちらも〝ため〟が必要な技なので、ジャンプの最中や攻撃の最中、相手の攻撃をガードしている時など、ためられる時にはいつでもためを作っているように心掛けよう。どちらもボタンの大中小により、ダッシュの移動距離に違いが出てくるよ。



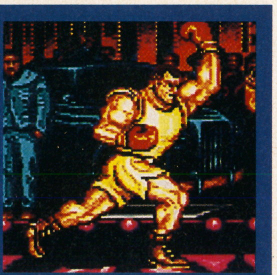
←ダッシュアッパーで撃ち落とせない敵や技はないのだ！

ダッシュストレート



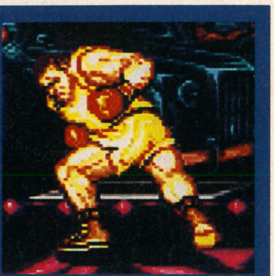
←にためて➡＋パンチ

ダッシュアッパー



←にためて➡＋キック

ターンパンチ



パンチ（キック）ボタン3つを同時に押しどれか1つを放す

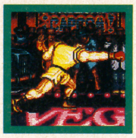
［基本技 パンチオンリーなので一見使いづらそうだけどどれもが強い技ばかりなのだ］

ボクサーだけあって、つかみ技のヘッドボマー以外は全てがパンチというバイソンの通常技。しかし対コンピュータ戦では必殺技を使わなくてもクリア可能なほど、これらの技は強く、かつバランスが取れているのである。

対コンピュータ攻略で主に使うのは、ここで紹介している4つの技。まだ使い慣れないうちは、とりあえずこの4つの技だけを頭に入れておけばOK。他の技は慣れるに従って順次覚えていけば十分である。また、ジャンプ中の攻撃はどのボタンを押しても全てパンチ（大中小だけ変わる）になる。

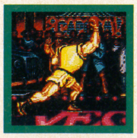
主に使用する基本技

立ち大パンチ



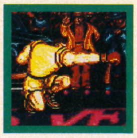
相手との距離が遠い時に出る大パンチは、リーチが非常に長く、かつ強力。コンピュータ戦では、グローブの先がギリギリ当たるような間合いで出すと有効だ。

立ち中パンチ



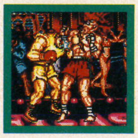
間合いによって右アッパーと左アッパーに変わる。とても強力な対空技で、ジャンプで飛び込んできた相手は、ほぼこの技で撃ち落とすことができる。

しゃがみ大キック

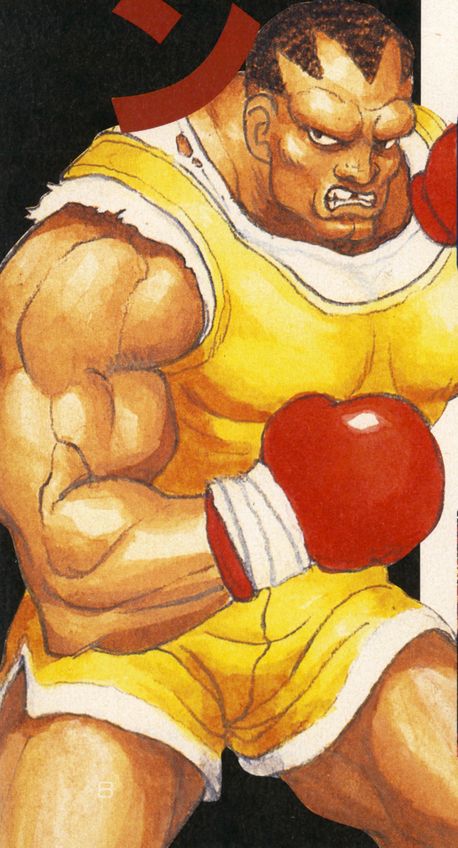


バイソンが地上で相手を転ばすことができる唯一の技。この技で相手が転ぶのは少々違和感があるが、リーチも十分だし近寄った相手を押し返すのにも有効だ。

ヘッドボマー



相手の近くで十字キーを左右に入れて中か大のパンチボタンを押す。投げの代わりに使う重要な技だけど、間合いはかなり広めなので利用価値は大きい。



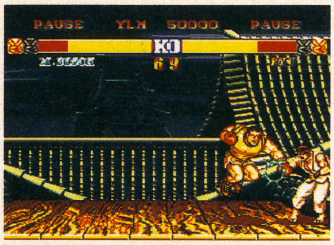
［対C戦基本の心得 飛んできたらしめたもの対空技で撃ち落とせ！］

『ダッシュ』では、『ストII』の時の〝投げはめ〟のような便利な（？）パターンが存在しないので、キャラごとに戦い方を変えていく必要がある。で、バイソンの場合。近づいてきたところに立ち大パンチを当てる、というシンプルなパターンで押していけるのが、E・本田、ザンギエフ、ブランカ、サガットの4人。飛び道具（波動拳など）を飛び越して攻撃を当てていくのが、リュウ、サガット。飛んできたところを立ち中パンチやダッシュアッパーの対空技で撃ち落とすだけで勝てるのが、春麗、ケンの2人。と大まかに分類できる。残りのガイル、ダルシム、バイソン、ベガはそれぞれの攻略パターンを当てはめることになる。どのキャラにも共通して使えるのは、飛んできたところを対空技で撃ち落とすということ。これさえできれば結構勝ち抜いていけるのがバイソンなのだ。

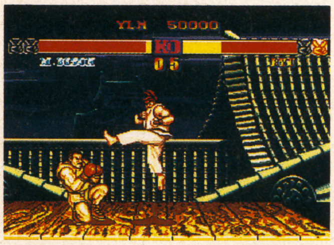
ダッシュアッパーを出すにはためが必要なので、ための時間を感覚として把握できるようになること。これがバイソン使いの第一歩だな。

VS リュウ

波動拳を連発してくるリュウ。コイツの攻略は、その波動拳にポイントがあるのだ。むやみに飛び込んでいってもまわし蹴りや昇龍拳でカルく返されてしまう。だけど、リュウの波動拳はたいてい2発連続でくるので、1発目をジャンプでかわして、2発目がくるときにそれを飛び越えて大パンチを当てるようにしよう。大パンチを当てたらまた次の波動拳を待ち、同じように繰り返す。基本的にはこれでOKだ。時々リュウが飛び込んでくることがあるけど、余裕があれば立ち中パンチやダッシュアッパーで返す。でも突然くるので、反応できなかった時には手堅くガードしておこう。


PAUSE YLN 50000 PAUSE
KO
69

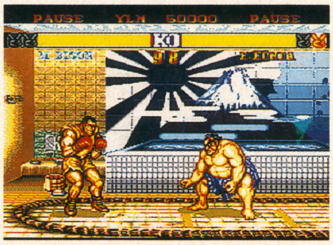
↑波動拳を早めに飛び越えられたら、着地ギリギリでパンチを当ててすぐに大キックを出す


YLN 50000
KO
05

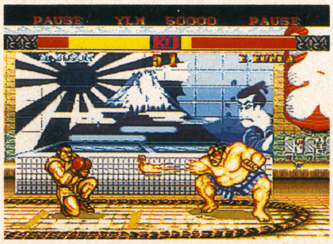
↑リュウが何もしなくなったら注意。昇龍拳か竜巻旋風脚がくる。竜巻はしゃがみ大パンチで

VS E.本田

E. 本田には便利なパターンがある。近づいてきたところに立ち大パンチを当てていく。難易度を高めに設定するとガードされることもあるけど、本田は大抵これをくらう。連続で当てるとピヨるのダッシュストレートでもぶち込んであげよう。注意すべき点は、大パンチを当てる時、間合いが近すぎると返し技をくらってしまうこと。ギリギリ当たるように遠間から出すのがコツだ。で、これを続けていると本田の体力がなくなり、スーパー頭突きや百烈張り手をしてくるモードになる。頭突きは立ち小パンチ連打で返し、張り手はガードしていよう。ジャンプしてきたらもちろん中パンチなどで返す。


PAUSE YLN 50000 PAUSE
KO

↑このくらいの間合いで大パンチを出していく。近すぎるとガードされたり反撃されたりするぞ

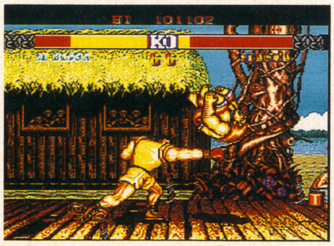

PAUSE YLN 50000 PAUSE
KO
51

↑百烈張り手はガードが無難。返すとしたらしゃがみ大キックで。でも大抵相打ちになるけどね

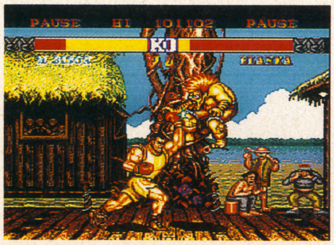
VS ブランカ

ブランカにも本田と同じ立ち大パンチのパターンが通じる。やはりギリギリ当たるような遠めの間合いで出していこう。でもひとしきりこれで体力を減らすと、ブランカはピョンピョン跳びはねて攻撃してくる。そうしたら立ち中パンチやダッシュアッパーで撃ち落としてあげよう。大体これでOK。

ローリングアタックを出された時は、とりあえずガードして、跳ね返っていったブランカに大のダッシュストレートを打ち込む。特に後半はローリングを連発してくることが多いので、気を付けておこう。飛び込みをダッシュアッパーで撃ち落とす時は、引き付け過ぎずに〝早め〟に出すようにしよう。


HI 101102
KO

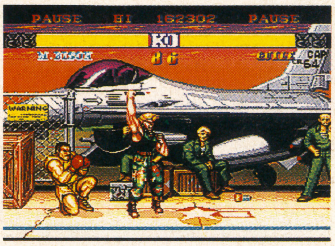
↑ローリングアタックは怖くない。あわれブランカ、ダッシュストレートの恰好のマトに…


PAUSE HI 101102 PAUSE
KO
BLANKA

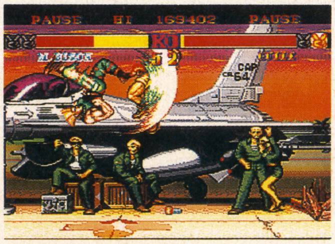
↑ダッシュアッパーは早めに出すことを心掛けよう。遅れると相撃ちになることもあるぞ

VS ガイル

コンピュータのガイルは、ソニックブームの直後に飛び込んでもすぐにサマーソルトを撃ってくるのでこちらからはなんとも攻めようがない。で、待つ。残り時間が減ってくると、ガイルは〝飛び込みモード〟に入る。この飛び込んできたところをダッシュアッパーなどで撃ち落としていく。飛び込んでこないで歩いて近寄ってきたときは、投げにきていることが多いので、しゃがみ大キックをガードさせて追い払おう。少々難しいけど、この投げにきたところを逆にヘッドボマーでつかむ、ということもできる。ソニックブームを撃たれたら、できるだけガードせずにジャンプで避けておこう。


PAUSE HI 162302 PAUSE
KO
CAP 64
WARNING

↑ガイルがジャブ、ジャブと打ってきたら、次のしゃがみアッパーの時にしゃがみ大キックを


PAUSE HI 169402 PAUSE
KO
CAP 64

↑あまりこちらからは攻められないので、できるだけ相手の攻撃はくらわないようにね

M・バイソンの猛牛小部屋

1 クリアへの道のり

バイソンを使った場合、一番苦しいのはベガ。その次のガイルあたりが難しい。あとバルログやリュウあたりも馴れないとツライかもしれないトコ。

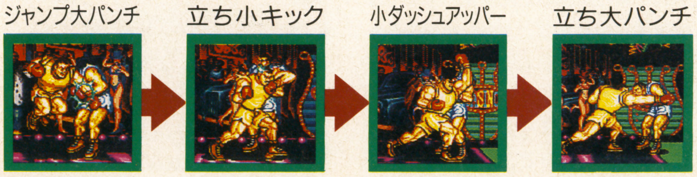
PAUSE YLN 50000 PAUSE
KO
78

←やはり飛び道具で攻めてくる相手はツライ(?)。でもバイソンでのクリアは難しい方ではないよ

2 連続技を使う

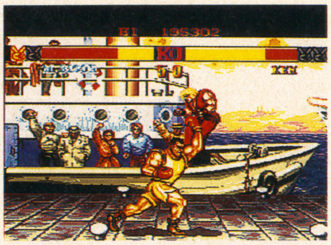
バイソンの連続技はいろいろと組み合わせが豊富。その中からひとつ紹介しておきたいのが、右の写真の4段技、ジャンプ大パンチ→立ち小キック→小ダッシュアッパー→立ち大パンチだ。説明していくと、まずダッシュアッパーのためを作りながらジャンプ大パンチで飛び込む。この時できるだけ深く飛び込み、さらに大パンチを着地寸前に相手に当てるようにする。そして着地したらすぐに立ち小キックを出し、そのまま小のダッシュアッパーへつなげる。小キックボタンを押したらすぐにためを解放しつつもう1度小キックボタンを押してダッシュアッパーを出す。この動作を素早くやると、立ち小キックの戻るグラフィックがキャンセルされてすぐにダッシュアッパーが出るため、連続で技が当たるのだ。そして最後に立ち大パンチをタイミングよくボタンを押してつなげる。これで4段だ。馴れるまではジャンプ大パンチを引き付けて当てるのがなかなか難しい。最後の大パンチは立ち中パンチの方が入り易いから代用も可。

本田、春麗、ブランカなどには入らないこともあるけど、決まるととっても気持ちいい連続技だ。

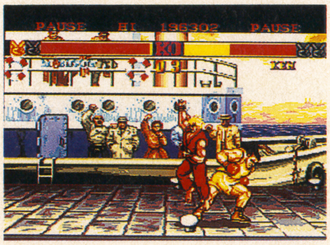

ジャンプ大パンチ
立ち小キック
小ダッシュアッパー
立ち大パンチ

VS ケン

狂ったように必殺技を連発してくるケン。落ち着いて相手を見ていないとあっと言う間にピヨらされてしまったりする。まずはしっかりガードを固めよう。ケンは大体必殺技と飛蹴りしかしてこないので、それに対してきちんと技を返せれば楽勝だ。スタート直後とケンの残り体力が減ってきてからの波動拳。これは大抵連発してくるので、1発目をジャンプでよけた後、2発目を飛び込んで攻撃。竜巻旋風脚にはしゃがみ大パンチ。そして飛蹴りにはダッシュアッパーや中パンチ。昇龍拳はつかんでもいいし技を当ててもいい。中盤に出してくる波動拳は単発なので飛び込まないように。



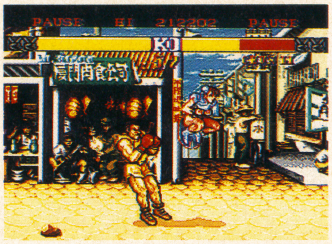
↑滅多に使えないターンパンチ。ためにためて昇龍拳の空振りを待って使ってみるのも面白い



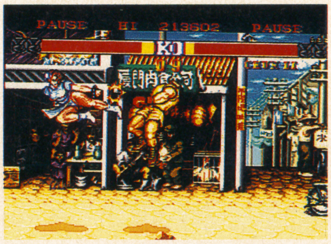
↑飛び込みはダッシュアッパーで。遠い間合いの時は大パンチで出すと当てやすいぞ

VS 春麗

ピョンピョンと跳びはねて攻撃してくる春麗。立ち中パンチやダッシュアッパーで撃墜してあげよう。気をつけたいのは、ラウンド開始直後。春麗は中キックによる乗っかり攻撃でくることが多いが、これはダッシュアッパーなどでは負けてしまうことも多い。乗っかりでこられた時には、飛んできた春麗をくぐってヘッドボマーでつかんでしまおう。ある程度体力を減らせば普通に飛蹴りをしてくるので、ダッシュアッパーでOKだ。地上を歩いてきた時は、投げにきていることがある。しゃがみ大キックで追い払っておこう。スピニングバードキックはしゃがみ大パンチで返してあげよう。



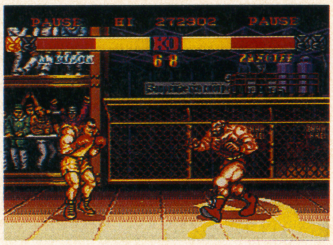
↑ジャンプしてきたところをくぐってつかむ。この連続でたおすこともできるぞ



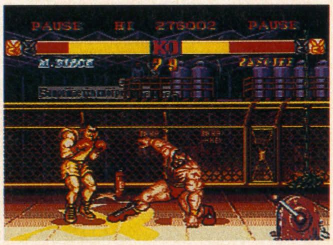
↑ヘタにこちらから飛び込んでもあっさり返されてしまう。相手の飛び込みを待つのが確実だ。

VS ザンギエフ

本田やブランカのところで使った〝大パンチパターン〟がとても効果的。近寄ってきたところにビシビシ決めて勝負を決めてしまおう。ただ大パンチは空振りしてもいいというくらい遠い間合いで出すこと。少しでも間合いが狂うと大足払いで転ばされて間合いを詰められてしまう。近寄られたら、しゃがみ大キックを当てて(大抵ガードされるが)間合いを離す。そしてまた大パンチだ。近い間合いで大パンチを出しても、ダブルラリアットなどで返されてしまうので、必ず間合いは離すように。飛び込んできたらダッシュアッパーを早めに出して返す。遅いと相撃ちになることもあるので危険だ。



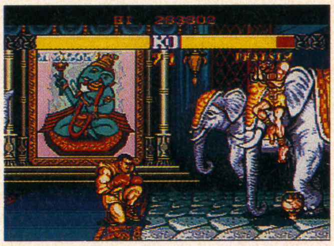
↑このくらいの間合いで大パンチを出す。空振りしてもいいから遠目から出すようにしよう



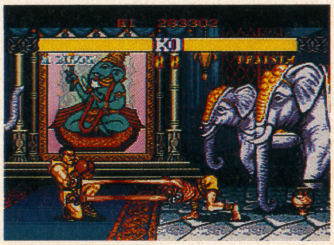
↑立ち小パンチを打つとザンギエフが大足払いを空振りする。そこに大パンチを当てるのも可

VS ダルシム

ダルシムは変則的な動きでなかなかパターン化しづらいキャラだ。むやみに飛び込んだりせずに、まずはじっとしていよう。そしてダルシムが空中に飛んだら大のダッシュアッパーで撃墜し、ダルシムを画面の端に追い込む。この時自分が〝じゅうたんのオレンジ色〟の部分にいればベスト。この位置から、ジャンプしたダルシムを中のダッシュアッパーで落としていくのだ。相打ちになることも多いけど、構わず続けよう。ヨガファイヤーを打たれたらジャンプでよけて次のヨガファイヤーの時に飛び込む。大スライディングは連続でくるので、近くでガードしたらしゃがみ大キックで転ばせよう。



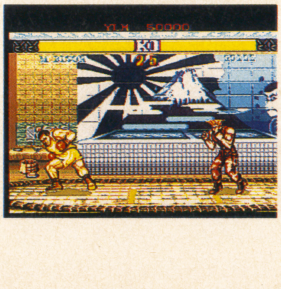
↑この位置がベスト。ダルシムが飛んだらすかさず中のダッシュアッパーで突っ込もう



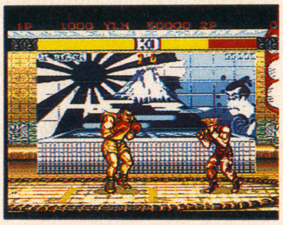
↑大パンチなどで近寄ってきたら、とりあえずガードして飛んでくれるのを待つのが賢明だ

ターンパンチの使い方

バイソンの必殺技のひとつ・ターンパンチは、キック、もしくはパンチのボタン3つを同時に押し、そのうちの1つを離せば出せる、というもの。このやっかいな出し方も、アーケード版ではいろいろとボタンの押し方が工夫されてきたが、いかんせんパッドではツライものがある。ターンパンチをためながらためていないボタンで攻撃をするというのは、ほとんど無理になってしまった。つまり実践ではほとんど使えないワケだけど、せっかくある必殺技。しかもため時間の長さに威力が比例し、長くためればためるほど威力が大きくなるという魅力的な技。使えるならば使ってみたい。で、対C戦で使える場面を探してみた。まず、対ケン。ためておいて昇龍拳の空振りの時に当てる。これは頑張ればファイナルも可能だ。次にダルシム。返されることも多いけど、ダルシムのジャンプの着地を狙ってみよう。長くためておけばガードさせてもかなりの体力を削れる。あとは全キャラ共通でピヨッた時。〝ツー〟くらいがせいぜいだけど、ダッシュ攻撃1発よりは減らせるぞ。



←ためにためたターンパンチ。〝ファイナ〜ル!〟当たれ!

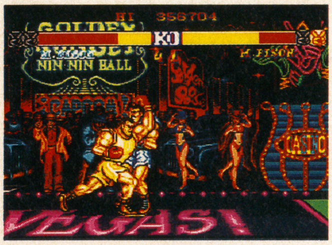


←ファイナルターンパンチを当てるとこれだけ減らせるのだ

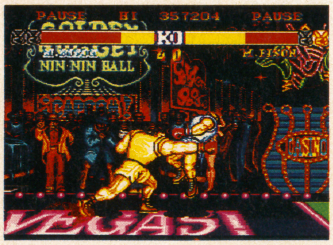
ターンパンチのため時間	
ワン	約1〜3秒
ツー	約4〜8秒
スリー	約8〜14秒
フォー	約15〜27秒
ファイブ	約28〜41秒
シックス	約42〜58秒
セブン	約59〜71秒
ファイナル	約72秒以上

VS M.バイソン

コンピュータのバイソンである“強敵？”と思いきや、以外とラクな相手なのだ。まずしゃがんでガードを固める。この状態で待っているとコンピュータはそのうち連続のダッシュアッパーを打ってくる。だがしゃがんでいるのでダッシュアッパーはスカる。そのダッシュアッパーの空振りのスキにしゃがみ大キックを入れてあげよう。そして飛んできたら立ち中パンチや立ち小キックで落とす。この2パターンだけで勝てるのだ。こちらから飛び込んでいってもダッシュアッパーで撃墜されるだけなのでムダ。ダッシュアッパー空振りのスキに連続技を入れることもできるぞ。



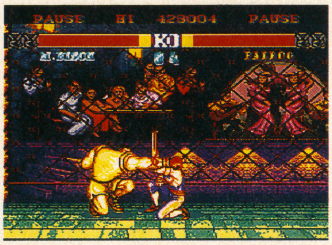
↑ダッシュアッパーのスキに連続技。まずしゃがみ小キックから小ダッシュアッパーを入れる



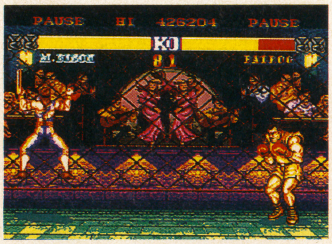
↑ダッシュアッパーが入ったら仕上げに立ち大パンチ。これでピヨピヨになってくれるのだ

VS バルログ

まずバルログが三角飛びをしてくるのを待とう。飛んできたらダッシュアッパーで撃墜。そして転んでいるバルログに大パンチで飛び込んでいく。するとバルログはくるくるとバック転を始めるので、バック転の終わった時のスキにヘッドボマーでつかんでしまおう。離れたらまたバルログにかぶさるように飛び込んでいく。するとまたバック転を始める。この繰り返しでOKだ。バック転をしてくれない時もあるが、そうなったらまた三角飛びを待つ。バルセロナアタックは、バルログが金網にへばりついたらバルログとの距離が開くように移動する。そして落ちてきたところに早めのダッシュアッパーだ。



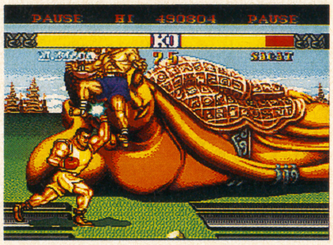
↑バルログがつかつかと歩いてきたら要注意。しゃがみ大キックで追い払ってしまおう



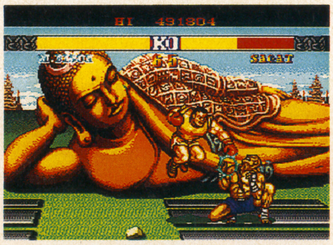
↑バルセロナの時はこんな位置関係がベスト。できるだけバルログとの間を広めに取る

VS サガット

開始直後はサガットがジャンプしてくることが多い。ダッシュアッパーなどで撃ち落とそう。そのうちタイガーショットを撃ってくるモードになる。タイガーショットは必ず連発でくるので、1発目を避けて、2発目を飛び込んで大パンチを当てるようにしよう。ある程度ダメージを与えるとグランドタイガーショットも撃ってくるけど、やはり同じように飛び込んで攻撃する。飛び込むタイミングが早かったり、間合いが近すぎたりすると、アッパーカットで撃墜される。近い間合いで上のタイガーショットを撃たれたら、しゃがんでかわして、固まっているサガットにしゃがみ大パンチを当てよう。



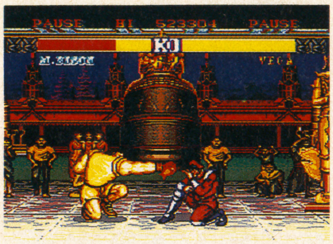
↑飛び込みはダッシュアッパーで返す。くぐってヘッドボマーでつかんでしまうこともできる



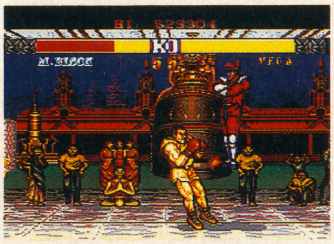
↑タイガーショットを飛び越して攻撃を当てる。このくらいの間合いから飛び込むのがベスト

VS ベ　ガ

ベガは強敵だ。まずしゃがんで待つ。近寄ってきたらしゃがみ大キックを必ず当てるように出してガードさせる。空振りするとサイコクラッシャーを出されてしまうからだ。そうして追い返していると、ベガはヘッドプレスを出してくるので、それをガードして反対側に落ちてくるベガをヘッドボマーでつかむ。この繰り返しでOKだ。つかむ代わりに大パンチなどを当ててもいい。ベガの体力が減ってきてサイコクラッシャーを出されたら、とりあえずガードして、絡んだところをつかむ。また、普通の飛び込みはダッシュアッパーで返せる。いかにヘッドプレスを誘うかが勝負なのだ。



↑ガードばかりしてるとポイと投げられてしまう。しゃがみ大キックで追い払っておこう



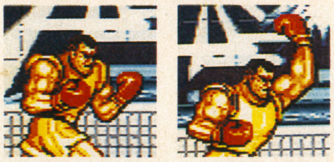
↑そのうちベガはヘッドプレスを出してくる。これをガードして落ちてきたところをつかむ

4

ダッシュ攻撃の間合いとため時間

ダッシュストレートとダッシュアッパーは、それぞれ小のボタンで短く、大のボタンで長い距離をダッシュ攻撃する。ボタンによって威力が変わることはないが、ダッシュの移動距離が変わるのだ。相手のいる距離に合わせて大中小のボタンを使い分けていこう。とくにダッシュストレートは、距離が足りなかったりすると相手に当たらないし、かといって不用意に大で出すとスキが大きくなり返されやすくなってしまう。ちょうどグローブの先が当たるような感じがもっとも返されにくい間合いなのだ。

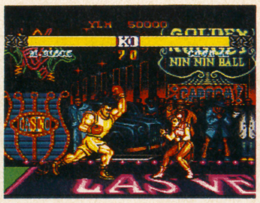
また、ため時間にも多少違いがあり、ダッシュアッパーはダッシュストレートよりも多少ため時間が短い。ジャンプしてすぐにためれば、ダッシュアッパーなら相手の前に着地した時点でためが完了している、というくらいなのである。ことに対戦プレイでは、このため時間をきちんと把握していないと勝つのは難しくなってしまうぞ。



↑ダッシュアッパーは右の状態が一番強いのだ

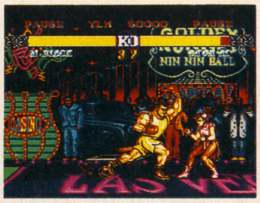
画面からダッシュアッパーを出した場合

小ダッシュアッパー



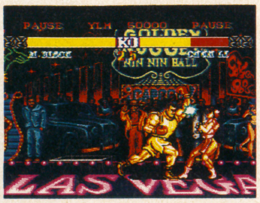
↑出るのも素早く、移動距離も短いので使いやすいのが小のダッシュだ

中ダッシュアッパー



↑中でもかなりの距離をダッシュする。敵の近くで出せばすぐに当たる

大ダッシュアッパー



↑敵のいる所までスッ飛んで行く。落ち着いて見るとスキだらけ

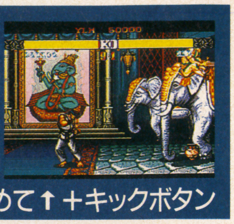
B・アタックのスペイン忍者
華麗なる空中攻撃で勝つ！

バルログ

必殺技
バルログの必殺技はどれも美しい。だけど使いこなしはムズかしいぞ

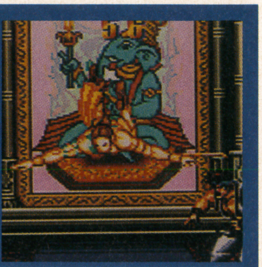
　十字キーを下にためて上と同時にキックボタン。するとバルログは画面端を使って三角飛びを行う。ここから空中でパンチボタンを押せばバルセロナアタック、相手の近くで十字キーを入れながらパンチボタンでイズナドロップだ。空中を豪快に移動する技だが、スペインでは金網に張り付いてしまうので、チト趣が異なる（というか戦略も異なるが）。ローリングクリスタルフラッシュは回転アタックとつめ攻撃が一体となった地上攻撃。キャラによっては回転アタックから連続で入ってくれるので気持ちイイぞ。

フライングジャンプ



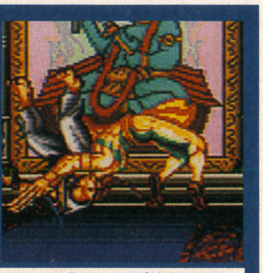
↓にためて↑＋キックボタン

フライングバルセロナアタック



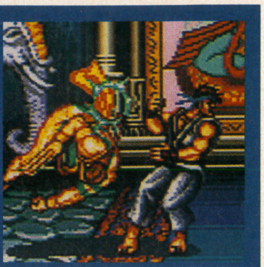
フライングジャンプの後パンチボタンのどれかを押す

イズナドロップ



フライングジャンプ後相手の近くで十字キー左右＋パンチ

ローリングクリスタルフラッシュ



←にためて→＋パンチボタン

基本技
基本技の数がとても少ないバルログ。リーチの長さがで弱点をカバーする

　バルログの基本技はつめ攻撃と飛蹴りが中心。つめ攻撃はとてもリーチがあり、相手の技の間合いの外から当てることができる。ジャンプが速いので飛蹴りも使いやすく強力だ。ただ、技のバリエーションがとても少ないので、単調な攻めになりがちである（コンピュータ戦ではあまり関係ないが）。注意したいのはつめの〝寿命〟。ガードを含めて８回攻撃を受けると、それ以降攻撃を受けるたびに８分の１の確率で折れてしまう。つめを折られるとリーチが短くなり、技の威力も落ちてしまうので、なんとしても注意しなければイカンのだ。

主に使用する基本技

しゃがみパンチ

しゃがみパンチはすべて同一のグラフィック。小は連打が効き、大はリーチが長い。この技でグサグサと敵を刺していくのがバルログの基本なのだ。

斜めジャンプキック

斜めジャンプ中はパンチボタンを押してもキックになる。バルログの飛蹴りはとても強く、この技と垂直ジャンプのキックを使い分けて攻めよう。

レインボースープレックス

十字キーの左右と中か大のパンチボタンで行うバルログの投げ。他のキャラの投げと比べて減りが大きく（チョットだけど）、投げるととてもトクした気分。

しゃがみ大キック

当たれば相手を転ばすことができる。いわゆるスライディングで、移動距離がとても長い。コンピュータ戦では遠い間合いからの対空技として使えるのだ。

対C戦基本の心得
イズナドロップを極めれば、まさに向かうところ敵ナシだ

　バルログの対コンピュータ攻略はイズナドロップに尽きる。これさえできればほぼ８割は終わったも同然なのだ。イズナドロップを中心に攻略していくキャラは、E.本田、リュウ、ガイル、ザンギエフ、ダルシム、サガット、ベガの７人。他にもブランカやケン、春麗なども、途中まではイズナでいける。あまり使う必要がないのはバルログとバイソンくらいのものなのだ。

　また、バイソンのところで使用した〝大パンチパターン〟がバルログでも使える。立ちではなくしゃがみの大パンチ（中パンチでもできるが）を使い、E.本田、ブランカ、ザンギエフなどはこのパターンで押せる。バルログはジャンプが速いので、飛び道具を連発してくるリュウやサガットはそれを飛び越えて攻撃してもラク。

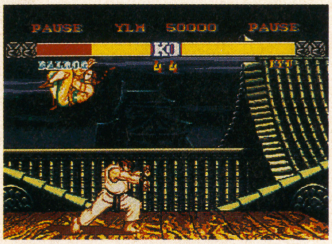
　ただ対空技に強力なものがないので、ブランカ、春麗、ベガなどのジャンプが高く、ピョンピョン跳びはねるキャラには苦戦する傾向にある。

　いずれにしろ、カギを握るのはイズナドロップ。まずはP15下のコラムを見て、イズナとは何ぞや？ということを把握しましょ。

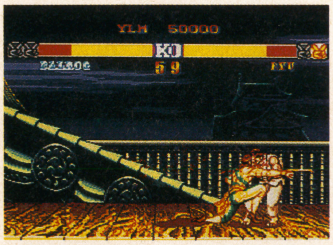
VS リュウ

イズナドロップだけで倒せる。イズナに飛んでいくときは相手側の壁に飛ぶようにする。そうすると相手の裏側にまわって投げられるので、返し技をくらいにくい。リュウがアッパーやまわし蹴りを出していても、裏にまわれば投げられるのだ。たまに昇龍拳や竜巻旋風脚を当てられたりするが、まずこの方法だけで大丈夫だ。

この戦法に飽きちゃった人は、波動拳を見切って飛蹴りを当ててみよう。飛蹴りは遠目の間合いから当てるようにすると安全。近すぎるとくらい投げをされるので気をつけよう。飛蹴りを遅めに当てられたら、着地後に技をつなげてピヨらせることもできるよ。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
BALROG
44

↑こんな感じ。このくらいの間合いから吸い込めるようになれば、キミのイズナは完璧だぞ

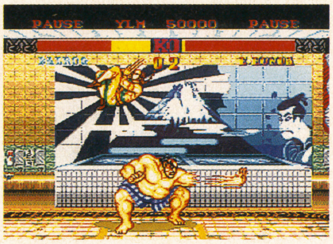

YLM 50000
KO
BALROG
59
RYU

↑波動拳を飛び越して大キック→しゃがみ中パンチ 2 発の 3 段攻撃を入れることも可能だ

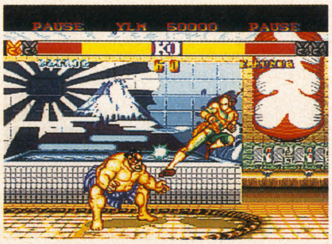
VS E.本田

イズナドロップの連発が有効。やはりフライングジャンプは相手側の壁にいくのがベターだ。裏にまわって投げられるようになれば本田の攻撃はまったく受けずにパーフェクトもねらえる。

また、本田が近づいてきたところにしゃがみ大パンチをグサグサ出していくのも有効。ピヨッたら投げてしまおう。本田が普通に飛蹴りをしてきたときには立ち中パンチで返す。百烈張り手を出されたら足の先を当てるように垂直ジャンプ大キックを当てよう。本田は体力がなくなるとスーパー頭突きモードにはいる。頭突きがきたら引き付けて後方にジャンプ。着地したら横にいる本田を投げてしまえばOKだ。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
BALROG
E.HONDA

↑百烈張り手もイズナドロップで投げられる。この位の位置からパンチボタンを押して吸い込め

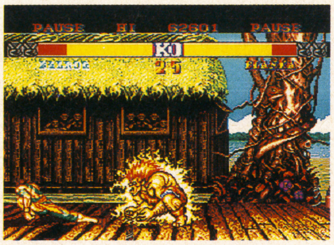

PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
BALROG
60
E.HONDA

↑遠めの間合いからなら、ジャンプ大キックで攻撃することもできる。近いと返されてしまうぞ

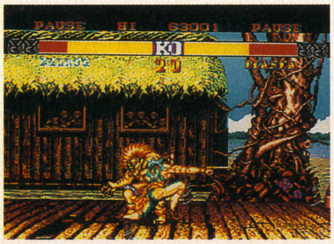
VS ブランカ

ブランカにもしゃがみ大パンチを連発するパターンが通用する。遠目の間合いからつめの先を当てるように出すと、ブランカは面白いようにくらってくなってくるとひょう変し、飛びまわりながら攻撃してくる。飛んできたところをタイミングよくくぐって、投げてしまうのが一番安全な方法だ。気をつけたいのがローリングアタック。スーパー頭突きと同じように引きつけてジャンプし、着地を投げるのが美しいけど、速いので失敗しやすい。手堅くいくならガードするのが無難だね。完全にタイミングを読んでいるなら通常の技で返すこともできるよ。

技で返すこともできるよ。


PAUSE HI 62601 PAUSE
KO
BALROG
25
BLANKA

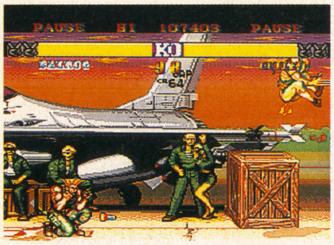
↑ちなみに電撃は遠間から大のスライディングで返す。近いと相打ちになってしまうのでダメ


PAUSE HI 63001 PAUSE
KO
BALROG
20
BLANKA

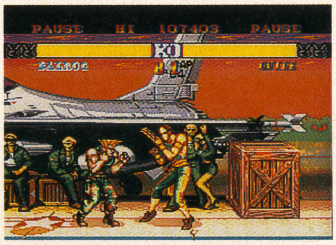
↑ブランカの飛蹴りはしゃがみパンチで返すこともできる。タイミングが難しいけどね

VS ガイル

ガイルにもイズナドロップが有効だ。たまにサマーソルトで返されてしまったりもするけど、カンケーない。気にせずガンガンイズナで攻めてみよう。ガイルにはまだ面白いパターンがある。まず歩いてガイルに近づいていき、ガイルをピョンと飛び越える。この時完全に飛び越えてしまうような間合いで飛び込むのが大切。するとガイルは、しゃがみアッパーか大足払い、サマーソルトを空振りするので、そのスキに投げてしまうというもの。１度投げてしまえば、ガイルの起き上がりに同じように飛び込んでいけばまた同じことができる。最初に歩いて飛び越えるのが結構難しいんだけどね。


PAUSE HI 107403 PAUSE
KO
BALROG
GUILE

↑イズナへ行くときのフライングジャンプはやはり相手側の壁に向かって出すようにしよう


PAUSE HI 107403 PAUSE
KO
BALROG
GUILE

↑この位まで近づいてから飛び越える。ガイルは何かしらの技を空振りするので投げてしまえ

バルログ情報の小部屋

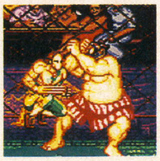
1 クリアへの道のり

バルログでクリアを目指すとき、最大の難関になるのは、最後の敵・ベガ。それ以外では、ブランカ、春麗などのイズナドロップの効きづらい相手や全キャラ共通の難敵〝ソニックサマー・ガイル〟などがつらいところかな。

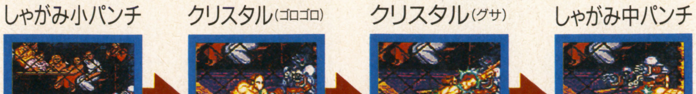
イズナドロップになれてしまえばクリアは簡単だけど、それまでは結構苦しんでしまうかもしれないのが、バルログの対コンピュータ戦なのだ。

2 連続技を使う

ほい。バルログにも気持ちのいい連続技があるぞ。それは、相手に密着して→しゃがみ小パンチ→ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチ、という技だ。ポイントはまずピヨった相手にどうやって密着するかということ。相手がピヨったと思ったら即座に相手の方向にジャンプし、着地後すぐに大のスライディングを出す。ジャンプした瞬間からためを作っておけば、相手に密着しつつクリスタルフラッシュのためが完了している、という状態になるのだ。その後しゃがみ小パンチを出し、素早くクリスタルフラッシュを出す。そうするとしゃがみ小パンチの引っ込むグラフィックがキャンセルされ、すぐにクリスタルフラッシュが出てくるのだ。リュウ、ケン、ガイル、ザンギエフ、ダルシム、バイソンにはクリスタルフラッシュを大で出しても全部入ってくれる。他のキャラには大で出すと途中でガードされてしまうので、小で行うのがいいだろう。仕上げのしゃがみ中パンチは共通だよ。

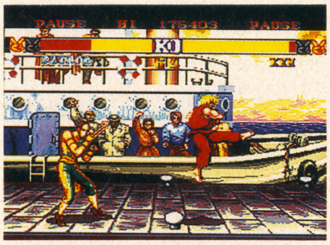


↑ローリングクリスタルフラッシュは、途中からガードされてしまうこともあるけどね

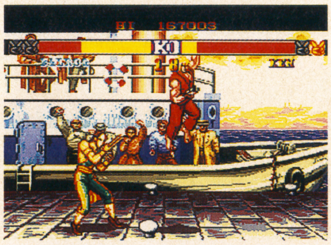

しゃがみ小パンチ
クリスタル（ゴロゴロ）
クリスタル（グサ）
しゃがみ中パンチ

VS ケン

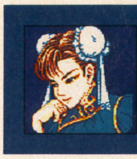
イズナドロップで攻めていくことも可能だが、ケンは発狂しだすと必殺技を連発して手がつけられなくなるので、個々の動きに対する返し技で対応していこう。まず竜巻旋風脚。遠目の間合いでは立ち中パンチが当たるが、馴れないとタイミングがとりづらいので、ひとまずしゃがんでやり過ごす。ケンはひとしきり竜巻で暴れた後は必ず昇龍拳を出してくるので、それを待って昇龍拳の着地を投げてしまおう。飛蹴りはすべて立ち中パンチで返すことができる。間合いが遠ければしゃがみ大キックでも返せる。波動拳は連発でくることが多いので、1発目をよけた後。2発目を飛び越して攻撃しよう。



↑竜巻旋風脚はこのくらいの間合いで立ち中パンチを出せば返せる。飛蹴りで返してもいい

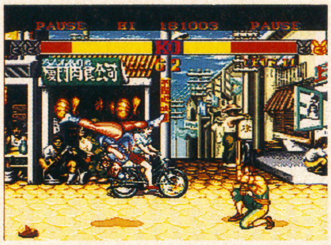


↑大の昇龍拳を空振りしてくれたら投げだ。スターダストドロップをキメることもできるぞ

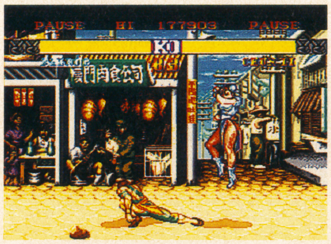


VS 春麗

ピョンピョンと跳びはねてくる春麗。イズナドロップでいこうとすると大抵相手の飛蹴りで撃ち落とされてしまうので、イズナはダメ。一番シンプルなパターンは、春麗が飛んできた所をくぐって投げてしまう、というもの。ただバルログの投げの間合いは狭いので、くぐった時に間合いが離れていると相手の足払いをくらってしまう。また逆に投げ返されることもあるので注意（といってもしょうがないが）しよう。春麗が飛んできたところにこちらも飛んでいき、空中でスターダストドロップを決めることもできる。馴れてさえしまえば、これが一番安全な方法なんだけどね。



↑スピニングバードキックはうかつに手を出さないよう。遠目からのしゃがみパンチで落とす

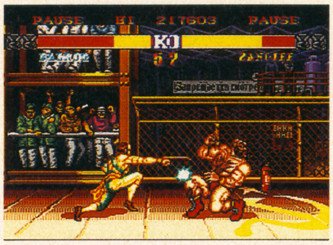


↑間合いが広い時の春麗の飛び込みはしゃがみ大キックのスライディングで返すことができる

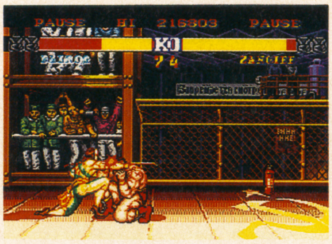
VS ザンギエフ

アーケード版では垂直ジャンプの大キックを繰り返しているだけで勝てたけど、ここではそうはいかない。蹴りを空振りしようものならスクリューパイルで吸い込まれてしまう。

遠くからしゃがみ大パンチでグサグサ刺していくパターンが安全。だけど空振りしそうなくらい遠くから出さないとすぐに大足払いで転ばされてしまう。近寄られたらしゃがみ小パンチを連打して間合いを離そう。他の技だと返し技をくらってしまうのでよくない。またイズナドロップの連発で勝つこともできる。画面の端に追い込まれた時は、自分側の壁に向かってフライングジャンプをしてイズナにいこう。



↑しゃがみ大パンチで近寄らせない。同じことをしゃがみ中パンチでやることもできるよ

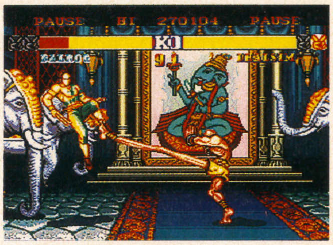


↑近寄られたらしゃがみ小パンチを連打して追い返す。中や大では逆に転ばされてしまうぞ

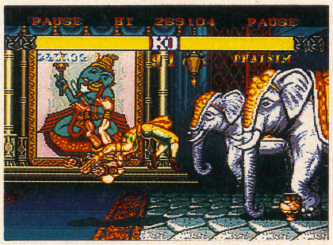
VS ダルシム

アーケード版では大スライディングを連発しているだけで勝てたが、PC版のコンピュータダルシムはアルゴリズムが変わっている。近い間合いで大スラを出したりすると、ガードされてポイと投げられてしまうので要注意だ。

基本はひたすらイズナドロップで投げまくるだけでOK。ただダルシムが空中にいるときに向かっていくとドリル頭突きなどで返されてしまうので、ダルシムがジャンプを繰り返しているときは、頂点から降り始めたくらいのタイミングでフライングジャンプにいこう。また、飛蹴りでガンガン攻めていってもいい。ピヨらせてクリスタルフラッシュをぶちこんであげよう。



↑ただ単に飛び込んでも返されてしまう。飛び込むならダルシムの技の死角をついていこう



↑地上ではイズナドロップになすがままに投げられてしまうダルシム。あぁ、可哀想だ

スターダストでポイ

バルログの技の中にスターダストドロップという技がある。空中投げなのだが、間合いが特種なため非常に使いづらく、結果として技というより〝芸〟の領域のものとなっている。しかしながら、このスターダストはとてもカッコイイ。対戦プレイではあまり使い道がない技であるがゆえに一層見る機会が少なく、またそれがカッコよさに拍車をかけている。

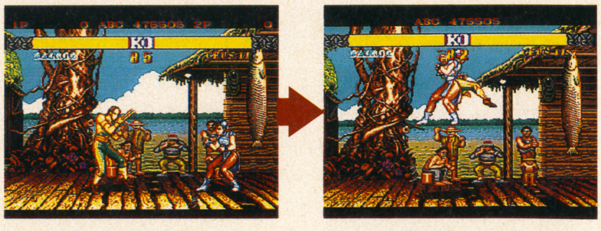
この投げの間合いは、空中に飛んだバルログの斜め上の方にある。つまり春麗の空中投げのように相手と自分が同じ高さでは投げることができず、相手が自分より高い位置にいないと投げることはできないのだ。そのため、ジャンプの高いキャラや、昇龍拳などの大技を空振りした相手などにしか狙うことはできない技なのだ。キメやすい相手は、まず春麗、ブランカ、バルログ。この3人は普通にジャンプしてきた時に十分狙える。相手に下から頭で突っ込むような感じで飛び、早めにボタンを押そう（十字キーも左右に入れる）。三角飛びをしてきた時などはさらに狙いやすい。その他にも、大昇龍拳の空振り、サマーソルトの空振り、ヘッドプレスをガードした後、バルセロナアタック等の時に狙える。

単純な攻略に飽きてしまった人は、どうかお試しあれ！

↑春麗をポイ

↑ブランカをポイ

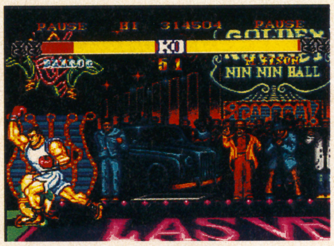
↑自分(?)もポイ



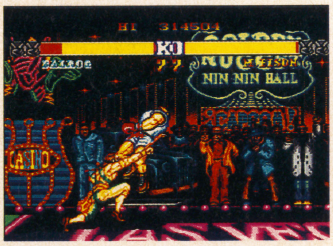
→このくらいの間合いから相手の真下に突っ込む感じで斜めにジャンプ。ボタンはかなり早めに押すかんじでよい。投げ捨てるようなポーズでキマる

VS M.バイソン

イズナドロップで投げられないこともないけど、ためなどお構いナシでブンブンダッシュアッパーを出してくるバイソンには、チョット、分が悪い。そこで、待つ。するとダッシュアッパーを連発で空振りしてくるので、そこにしゃがみ中キックを入れてあげよう。タイミングよくボタンを連打すれば、連発で入る。ジャンプしてきたら立ち中パンチで落とす。時間がかかることがあるけど、これが一番確実な方法だよ。ダッシュアッパーの空振りの時にしゃがみ大キックを入れてもいいけど、ガードされてしまうとつかまれてヘッドボマーをやられてしまうので。あまりお薦めはできないかな。



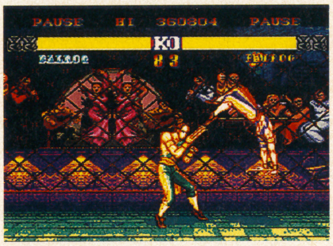
↑ダッシュアッパーがきた。ここでしゃがみ中キックを入れる。ボタンはタイミングよく押そう



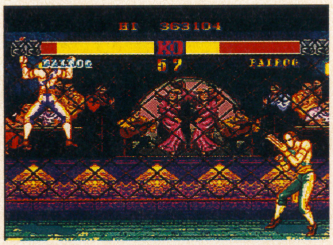
↑飛んできたらすぐに立って立ち中パンチ。バイソンの飛び込みはすべてこの技で返せるのだ

VS バルログ

同キャラ対戦だ。まず三角飛びを待つ。コンピュータが三角飛びで飛んできたら、それを飛び越えるように飛蹴り。するとコンピュータはバック転で逃げるので、追いかけていってバック転の終わりに一瞬硬直しているコンピュータを投げる。投げたら起き上がりに垂直ジャンプキックを重ねるように出す。するとコンピュータはまたバック転を始めるので追いかけて投げる。この繰り返しでOK。バック転をしてくれない時もあるが、その時はまた三角飛びを待つ。バルセロナアタックは立ち中パンチで返すのがベスト。自信のある人は間合いを離したあとの垂直ジャンプからスターダストを狙ってみよう。



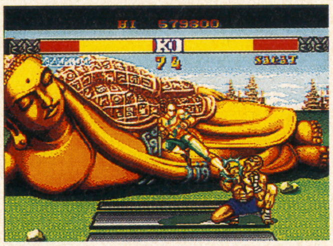
↑くるくる回転しているコンピュータのバルログ。追いかけてレインボースープレックスだ



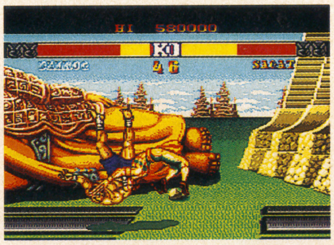
↑バルセロナアタックは間合いをこの位に保って待つ。飛んできたら立ち中パンチなどで返す

VS サガット

タイガーショットを連発してくるサガットには、そのタイガーショットを見切って飛蹴りを当てていくのがよい。スタート直後はサガットがジャンプ攻撃してくることが多い。間合いを広めにとってしゃがみ大キックなどで返していこう。上タイガーショットを撃たれたら、間合いが近ければしゃがんでパンチを当て、遠ければ次のタイガーショットを見切って飛び込んでいこう。下タイガーショットを撃ってくるモードになっても基本は同じ。アッパーカットに撃墜されないように飛蹴りで攻撃していこう。イズナドロップの連発でも勝てる。こちらもアッパーカットには気をつけて。



↑タイガーショットを連発するサガット。飛蹴りを引きつけて当てて、着地後に連続攻撃だ

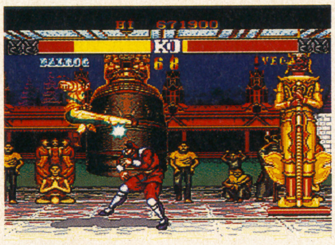


↑イズナドロップで押すこともできる。タイガーアッパーカットを投げることもできるぞ

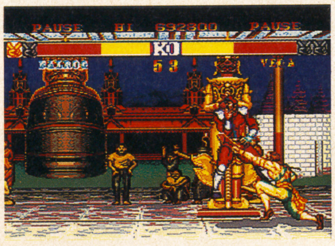
VS ベガ

バルログにとってベガは最大の強敵だ。ベガに対してもイズナドロップで押しまくる方法が有効。ただ飛蹴りなどで返されてしまうことがままある。それでもメゲずにイズナで攻めれば大体勝てるのだが、返されやすいのはベガがジャンプをしている時。そんな時は手堅くガードするか、自分側の壁へフライングしてイズナに行こう。

ベガが近寄ってきたら垂直ジャンプ大キックを落とし、飛んできたら立ち中パンチで落とす。この繰り返しだけで勝つこともできる。サイコクラッシャーも飛び蹴りで落としてしまい（タイミングが難しいけど）ヘッドプレスはガードしてスターダストを狙ってみよう。



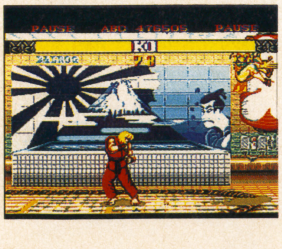
↑歩いて近づいてきたら垂直ジャンプ大キック。むやみに飛ばずにタイミングよくジャンプだ



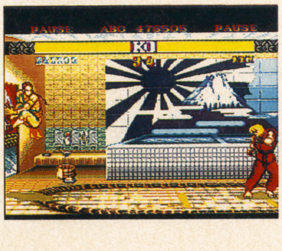
↑普通にジャンプしてきたら立ち中パンチ。タイミングがちょっと難しい。慣れてしまおう

4 フライングジャンプの方向

バルセロナアタックやイズナドロップへ向かう時のフライングジャンプ。ジャンプする時に、十字キーが左右どちらの斜めに入っているかによってフライングジャンプの方向を決定することができる。自分が1P側の時、右斜め上に十字キーを入れると相手側の壁に、左斜め上に入れると自分側の壁へ向かうわけだ。裏へまわるようなイズナドロップを狙うときは相手側の壁がよいし、対空時間の短い低空のイズナドロップを狙うなら自分側の壁がよいのだ。



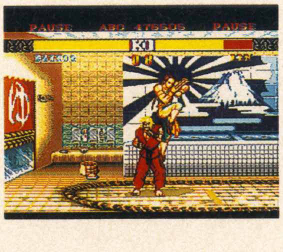
←相手側の壁に向かうと、高い軌道のバルセロナアタックに



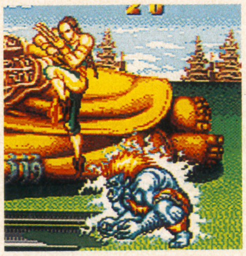
←自分の背後の壁に向かうと低空の素早い軌道で相手に向かう

5 イズナドロップの間合い

通常の投げの間合いは全キャラの中で一番狭いバルログだが、イズナドロップの投げの間合いは実は驚くほど広いものなんだ。相手の攻撃（しゃがみアッパーなど）をかわしつつ裏側へまわって投げるというのはもちろんだし、意外なところでは、サガットのタイガーアッパーカットやベガのサイコクラッシャーアタック、ブランカの電撃まで投げることができるのだ。間合いを把握できれば大きな武器になるのだ。



←裏へ回って吸い込む。これがイズナドロップの基本だ



←難しい言い方をすれば、"相手の攻撃判定の外から投げが入っている"わけだ。電気もギリギリの間合いでパンチボタンを押せば投げられる

サガット

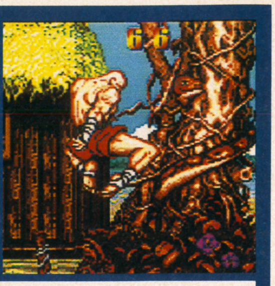
再び最強を目指して立つ男
欲するは力　再戦の時迫る

必殺技 強力な必殺技を持つサガット。タイ式昇竜拳を引っ提げて、再び闘いへ。

サガットの必殺技は４つ。すべてが強力な破壊力を持っており、一撃必殺と呼ぶには相応しい。そのなかでも、タイ式昇竜拳であるタイガーアッパーカットの威力はバツグン。全キャラクターの中でも、最も攻撃力の高い技なのだ。入力方法も昇竜拳と同一であるため、リュウやケンを使用していたプレイヤーならば、かんたんに出すことができるであろう。対空兵器である。

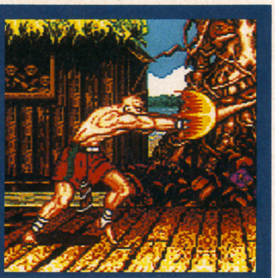
２種類の飛び道具を持っているのも、サガットだけの特権である。上段への攻撃であるタイガーショット、下段へのグランドタイガーショット。前者は、これまたリュウ・ケンの波動拳と同じ。下段へのタイガーショットは、レバーの入力は上段と変化なしで、キックボタンを押すことによって撃てる。タイガークラッシュは、『ストⅡダッシュ』となって新たに加わったもの。対空兵器としても、連続技の一環としても使用できる便利な技だ。活用せよ。

タイガークラッシュ



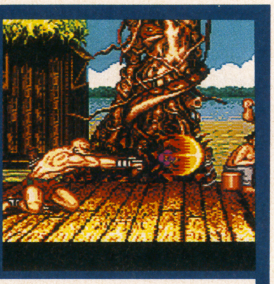
⬇➡⬈＋キックボタン

タイガーショット



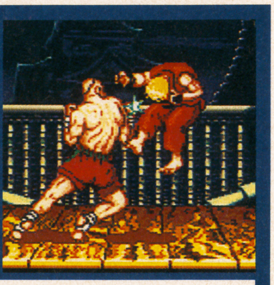
⬇⬊➡＋パンチボタン

グランドタイガーショット



⬇⬊➡＋キックボタン

タイガーアッパーカット



➡⬇⬊＋パンチボタン

基本技 長身ならではのリーチを活かした、基本技の数々。うまく使いこなすのだ

サガットの基本技は、リーチも長く、攻撃力も高い。必殺技を使わずとも、その強さを発揮するには、十分すぎるほどの技がそろっている。とくに立った状態での大パンチ、キックは有効。他のキャラでは、けっして届くことのない間合いを自分の距離としているところに、彼の強さがあるのだ。

立った状態のキックは、小・中・大のどれもが、２段技となっている。クリーンヒットすれば、２発分のダメージをあたえることができるのだ。足を使用した技は、どれも長い間合いを有しているので、積極的に使っていくようにしたい。

主に使用する基本技

立ち小キック

レバーを中立にし、小キックボタン。間合いは狭いが、素早く、しかもクリーンヒットすれば、２発分のダメージが入る。蓮射すれば反撃の隙を与えない。

しゃがみ大キック

レバーを↓に入れて大キック。間合いが広くリュウ・ケンの足払いが届かない間合いから攻撃可能。が、空振りすると逆に攻撃を受けてしまう。隙が大きい。

立ち大パンチ

レバーを中立にして、大パンチボタン。歩いて近づいてこようとする相手に、有効な技。コンピュータ戦のザンギエフに、役立ってくれる技である。

ジャンプ大キック

レバーを↑または↖↗のどちらかに入れて、大キック。爪先の部分は無敵。波動拳を飛び越すときに、使うと効果は絶大！上方からの攻撃に弱いのが欠点。

対C戦基本の心得 いくら強力なサガットでも、一瞬の油断が敗北となることも

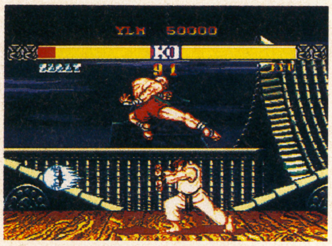
コンピュータ戦の基本は、遠距離で戦っていくこと。サガットは、歩く早さも遅く、気絶した場合、回復するのに時間がかかる。そのため接近戦は、あまり得意としないキャラ。タイガーショット、グランドタイガーショットを使いわけて、徹底した遠距離戦で試合を展開させることが重要だ。上空からの攻撃には、立ち小パンチ、大キック、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュといった技で撃退できる。ただし、このどれもが、タイミングが重要視されるので注意。

←対コンピュータ戦では主要な技はすべて使うことができ、勉強になる

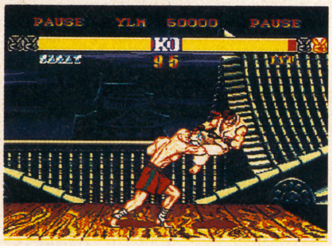
VS リュウ

サガットの長所を最も活かせるキャラクターが、リュウ。リーチの長さを利用すれば、コンピュータ最強とまで言われているリュウですら、まったく相手にはならないのだ。

こちらから攻撃を仕掛けるようなことはせず、相手の出方を見よう。リュウは波動拳を連続して撃つ癖がある。波動拳を撃ったのが見えたならば、ジャンプしてリュウの懐へ飛び込む。このときに、大キックによるジャンプキックを出しておけば、リュウの腕先にうまくヒットするはずだぞ。また、むこうから飛び込んできたらば、相手がサガットの頭の位置にきた時に、小パンチボタンを押そう。撃墜できるぞ。



↑波動拳が飛んできたのを確認してから飛び込んでも、大キックを当てることができるのだ

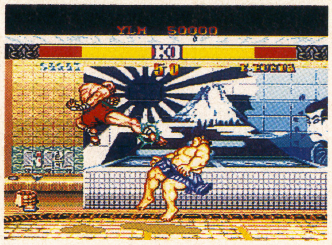


↑飛び込んできたリュウは、立ち小パンチで撃墜。サガットの頭の高さがベストポイントだぞ

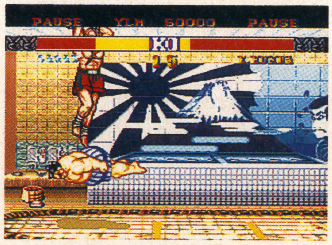
VS E.本田

ラウンドが開始されたらば、すぐにグランドタイガーショットを撃つ。本田がこれを防御することによって、サガットとの間合いが離れるはずだ。後へジャンプしてもいいのだが、わざわざ自分から、画面の端へ行くことはない。間合いが広がったらば、グランドタイガーショットを連発しよう。

間合いが詰まってきたらば、一端、攻撃の手を休めて、相手の出方を見る。ジャンプしてきたらば、垂直ジャンプと同時に大キックボタンでキック。本田の飛び込みは、ほぼすべて、これで返すことができるのだ。画面端で本田がしゃがんだらば、高い確立でスーパー頭突きがくるので注意しようね。



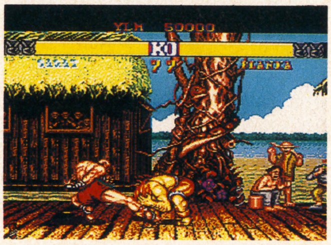
↑本田のジャンプは、垂直ジャンプしての大キックで。アッパーを撃てない人はコレを使おう



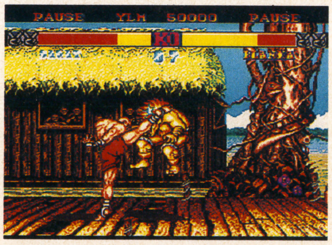
↑スーパー頭突きがきたら、後方へジャンプ。着地後は、絶対に本田を投げることができるよ

VS ブランカ

まずは、後方へのジャンプか、グランドタイガーショットで間合いを離す。間合いが離れたらば、むこうから攻撃してくるのを待つのだ。よほど遠くにブランカがいるときでないかぎり、グランドタイガーショットは撃たないこと。歩いてブランカが近づいてきたらば、しゃがみ大キックを当てて、再び間合いを離すのだ。大キックは当たらなくとも、ブランカは後方へジャンプするので間合いは開くぞ。飛び込んできたらば、サガットの頭の高さにブランカが位置したときに、大キック。撃墜によるダメージを蓄積させていく。画面の端でジャンプを繰り返しはじめたら小グランドタイガーショットだ。



↑接近されたら、大足払いを使って、このように間合いを離す。防御されてもかまわないのだ

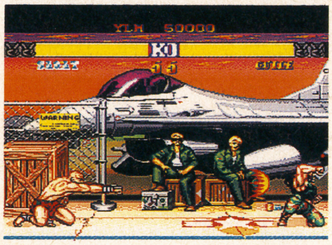


↑ブランカの飛び込みは、立ち大キックで返す。タイミングもやさしく、比較的に使いやすい技

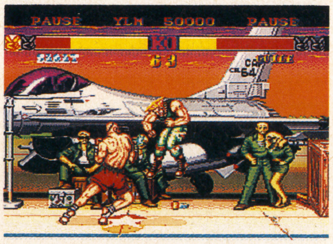
VS ガイル

ガイル戦は、アッパーカットの練習になる。ひたすらグランドタイガーショットを撃ち続けていけば、ガイルは自分から飛び込んでくるはず。そこへ、タイガーアッパーカットを当ててしまおう。画面の両端にキャラがいるような、遠い間合いでは当たらない。こんなときは、見過ごしてしまおう。

アッパーが出せない人は、ブランカ戦のときと同じく、立ち大キックによって撃墜する。ガイルが自分から前進してきたらば、タイガーショットは撃たない。間合いが詰まったら、大足払いを当てよう。何回か繰り返すと、ガイルは飛び込んでくるはずだよ。撃墜のタイミングはブランカと同じだよ。



↑グランドタイガーショットを徹底して撃ちまくる。ソニックブームなんか、怖くないのだ！



↑飛び込んできたらアッパーカット。このコンビネーションは絶対におぼえておかなきゃダメ

サガット情報の小部屋

1 クリアへの道のり

さすがに四天王のひとりだけあり、クリアへの道は、さほど厳しいものではない。相手キャラの弱点さえわかってしまえば、必殺技を使わずに、基本技のみでも勝ててしまうのだ。

が、唯一、壁となるのが、対ベガ戦。もともとサガットにとっては、相性の良くないキャラクターであるため、どうしても苦戦を強いられてしまうはず。最後の最後に、難関が待っているのだ。

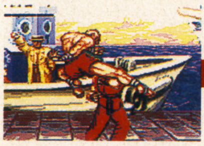
2 連続技を使え

サガットには、さほどバリエーションに富んだ連続技は、存在しない。基本となるのは2種類であり、そこからの発展形といったものも、あまりない。

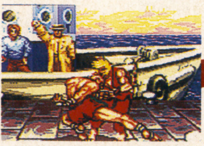
しかし、それでも連続技には違いない。威力も強力であり、クリーンヒットすれば、爽快ですらある。

一番、使用頻度の高いのが、ジャンプ大キック→小足払い（立ち小キック）→タイガークラッシュの4段技。なぜ、三つの技で4段技となるのか。それはタイガークラッシュは、クリーンヒットすると2発分のダメージがカウントされるからなのだ。入力方法としては、ジャンプ大キックを当てたあと、✚ボタンを下に入れて小キック。その後、✚ボタンを離さずに、素早く斜め上へと持っていき、大キックボタンを押す。✚ボタンを下から直接、斜め上に移動させるように動かすと成功しやすいぞ。

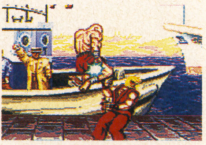
←サガットの弱パンチ、弱キックボタンで出される技は、すべて必殺技を入力することで、フォロースルーをキャンセルできるんだぞ



↑ジャンプ大キックで飛び込む。キックの打点は低くね



↑しゃがみ小キック。すでに次のコマンドは入力ずみだぞ

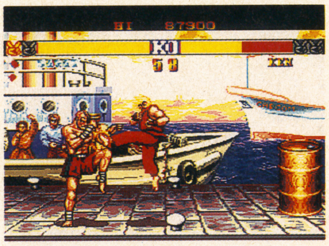


↑タイガークラッシュ。小キック後のコマンドは素早くね

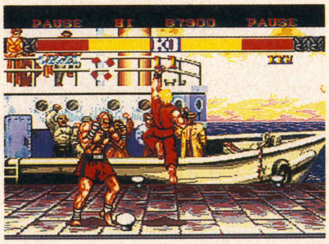
VS ケン

対ケン戦は、リュウのときと戦いかたは同じで大丈夫。飛び込んできたらば立ち小パンチで撃墜し、波動拳を撃ってきたらば、飛び込み大キックを当ててしまおう。注意すべきは、ケンはリュウとは違い、大技を多用するということ。昇竜拳を撃ってきたらば、迂闊に近づいてはダメ。ケンは着地後、再び昇竜拳を撃ってくるからだ。昇竜拳の落ちぎわに、立ち大パンチを当てるのが、安全で確実な攻撃方法だぞ。

竜巻旋風脚は、ガードする。旋風脚が終了したらば、すぐにレバーを左右に入れて強または中パンチ。着地したケンを投げてしまうのだ。昇竜拳をまともに受けないようにすればカンタン！



↑竜巻旋風脚は、ガードしてしまおう。ケンが着地した直後ならば、投げてしまえるんだ！

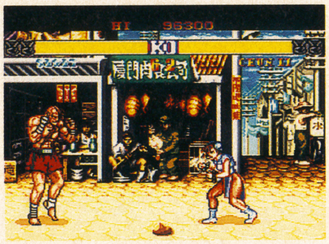


↑ケンは昇竜拳等の大技を連射してくる。迂闊に近寄らずに落ちぎわに大パンチを当てちゃえ

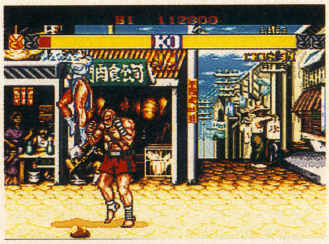
VS 春麗

春麗は、ジャンプを主体として攻撃してくる。そこで、適確に空中の春麗を撃墜することが要求されてくる。

春麗が前後に動いているときは、こちらもそれに合わせて動く。常に、試合開始時よりも同じか、少し遠目の間合いを保つのだ。春麗がジャンプしたらば、後退する。春麗が、サガットの頭よりも少し高いぐらいの位置にきたら、後退をやめて、立ち大キックを出そう。撃墜はこれでばっちり。歩いて近づいてきたらば、大足払いで牽制して、間合いを広げるといいぞ。かかと落としによって踏みつけられたときは、落下している春麗のお尻を狙って大パンチ。焦ると再び踏まれてしまうよ。



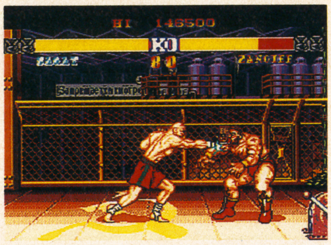
↑常にこの間合いを保つように、春麗の動きに合わせてサガットを前後に動かしておくこと



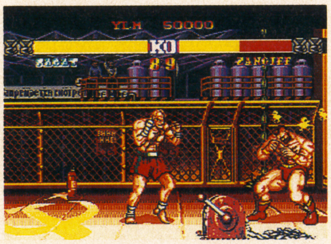
↑踵落としで踏まれたら、落下してくる春麗のお尻を狙って大パンチを出す。でないと…

VS ザンギエフ

真っ向から勝負を挑むと、手強い敵となるのがザンギエフである。が、意外な技で、楽々と勝ててしまうのだ。意外な技とは、立ち大パンチ。これだけで、ザンギエフ戦を勝ち抜くことができる。ザンギエフが前進してきて、試合開始の間合いよりも、少し遠いぐらいまで近づいたらば、大パンチボタンを押す。すると、うまい具合にザンギエフにヒットしてしまうのだ。タイミングが早くても遅くても、反撃を受けてしまうので、間合いがわからないと、苦労するだろう。だいたい大パンチの腕先、拳の部分が当たるぐらいの距離にザンギエフがいればＯＫ。早いかな、と思うぐらいがちょうどいい。



↑この距離が、大パンチの当たる間合い。実際にボタンを押すときは、もう少し遠くのときね

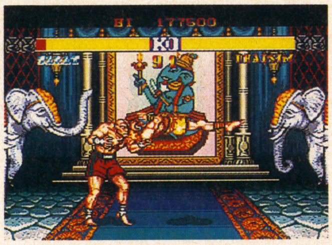


↑ザンギエフの回復は早い。気絶していても、近づかずに大パンチを当てるだけにするべきだ

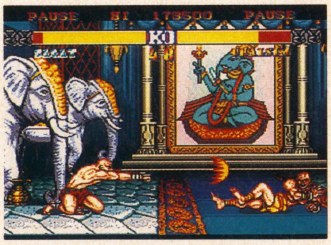
VS ダルシム

グランドタイガーショットのみで、戦っていれば大丈夫。スタート直後から、グランドタイガーショットを撃ち続けてみよう。たとえジャンプでかわされてしまっても、気にせずに、どんどん撃つ。すると、ダルシムは自分からおもしろいように、タイガーショットに当たってくれるのだ。ダルシムが、自分から接近してくることは、ほとんどないので間合いを考える必要もなし。

飛び込むならば、ダルシムがヨガファイアを出したとき。ほとんど必ずといっていいほど、ヨガファイアは２発以上連射されるので、２発目を撃つ瞬間に飛び込んで大キックを当ててしまえばいい。飛び込む必要はないけどね。

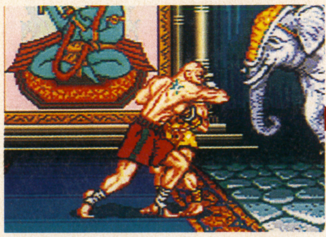


↑ドリルキックのような技を受けてしまったら、✚ボタンとパンチボタンで、素早く投げ返しだ

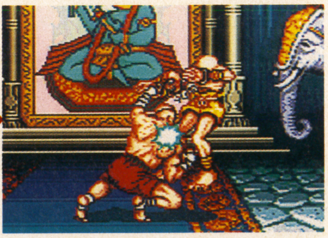


↑コンピュータのダルシムには、グランドタイガーショットのみで勝てるのだ。拍子抜けだね

もうひとつの連続技として、小パンチ（または小キック）→アッパーカットというものがある。小パンチ、小キックによって出されるサガットの技は、すべて敵にヒット後のフォロースルーのモーションを、必殺技を入力することによって、キャンセルできる。そのため普通ならば、フォロースルーがあるために、連続技とならないようなものも、可能となってしまうのだ。



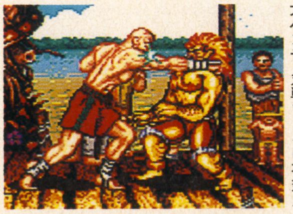
↑小ボタンでの技は、フォロースルーがキャンセルされることを利用した連続技がコレなのだ



↑小パンチボタンを押した直後には、アッパーのコマンドを入力しはじめなくては、できない

3 大パンチをうまく使うのだ

立った状態での大パンチは、間合いも広く使いやすい。上記のＶＳ．ザンギエフ戦のように、うまく使えば、絶大な武器となる。隙が大きいのが欠点。



←間合いも広く、威力も大きい大パンチ。対戦プレイに有効だ

4 宿敵はダルシムだ！

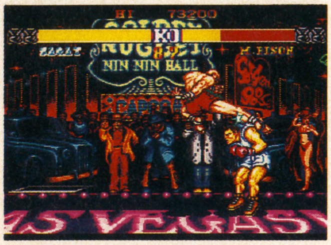
←ダルシム戦では、思ったように技が出させてもらえないのだ

コンピュータからは想像できないかもしれないが、ダルシムはサガットの不得意なキャラのひとり。対戦プレイでは長い手足で、アッパーカットを封印されてしまったりもするんだぞ。

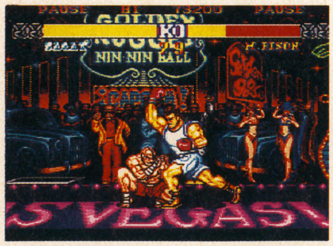
VS バイソン

コンピュータの操るバイソンは、頭上からの攻撃にもろい。そこで、飛び込んでのジャンプ大キックを使って、戦っていく。ジャンプ大キックが、ヒットしたらば、すぐに✚ボタンを斜め後ろに入力して、大キックを連打しよう。後方へのジャンプと同時に、再びキックがバイソンに入るはずだ。これを何回か繰り返していれば、バイソンを倒すことができるのだ。

怖いのが、猛烈な勢いでラッシュされたとき。このような場合は、慌てずにサガットをしゃがませて、防御。これで飛び込まれないかぎり、攻撃は受けない。隙を見て大足払いを当てて、間合いを広げてしまえば、良いのだ。



↑バイソンは頭上への攻撃に弱い。ジャンプ大キック→再びジャンプ大キックの連続技が入る

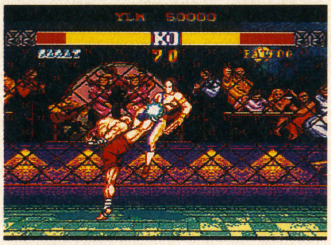


↑ラッシュのときは、しゃがんで防御。ダッシュアッパーを狙って、大足払いを叩きこめ！

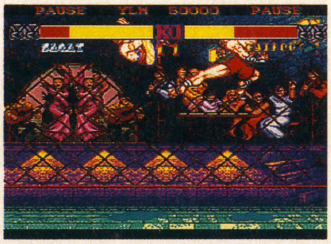
VS バルログ

スタート後、バルログは必ず、後方へジャンプするので、最初は何もしなくても良い。近づいてきたらば、大足払いを使って間合いを、とにかく広げよう。バルログは、積極的に接近戦に持ち込もうとしてくるはずなので、とにかく大足払いをガードさせて、間合いを開くことに専念する。ジャンプしてきたらば、春麗を撃墜したときと同じ要領で立ち大キックを出して撃墜するのだ。画面端を使って三角飛びは、大キックの絶好の標的なのだ。

金網に張りついたときは、なるべくバルログから離れる。金網よりバルログがジャンプしたら、後方へジャンプして大キックを出せば、撃墜できるよ。



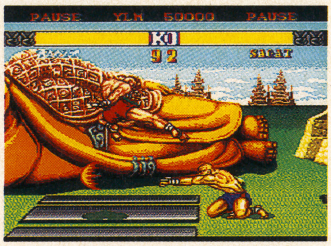
↑三角飛びや通常のジャンプは、立ち大キックで。タイミングはこれまでに培ってきたでしょ？



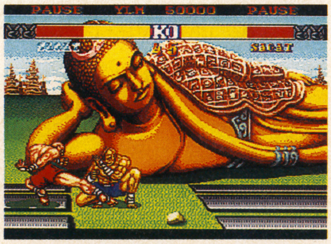
↑金網からバルログが飛んだ瞬間に、後方へジャンプして大キック。近すぎると投げられるぞ

VS サガット

同キャラ対戦である。同じ攻撃力、同じ特徴を持っているので、侮ってはかかれない。飛び道具は、グランドタイガーショットのみを使うこと。コンピュータが上段のタイガーショットを撃ってきたらば、すぐに下段タイガーを撃つ。うまくいけば、適確に相手にヒットするのだ。また、コンピュータはタイガーショットの撃ちかたに癖がある。上段もしくは下段を連射するか、上下を交互に連射するかの3とおりの癖がある。上下を交互に連射しはじめたらば、下段のタイガーショットを先読みして飛び込み、大キックを当てよう。上段のタイガーショットは、危険なので飛び込まないほうがいいだろう。



↑コンピュータはタイガーショットの撃ちかたにクセがある。先読みしてキックを当てるのだ



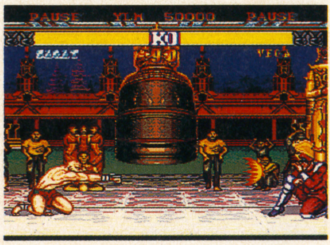
↑接近されたら足払いで、間合いをとる。サガットの基本は、遠中距離での闘いにあるからだ

VS ベガ

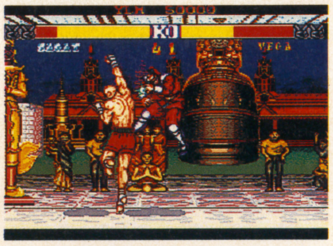
サガットでのクリアで、一番の関門となるのが、このベガ。ヘッドプレス等の必殺技に苦しめられる。基本はグランドタイガーショットを連射し、飛び込んできたところをアッパーで撃墜。これは対戦プレイでも役立つ技なので、ぜひともここで練習しておきたい。

大キック等の隙の大きい技を空振りしてしまうと、サイコクラッシャーがくる。こうなってしまうとかわせないので、大技の空振りは極力さけよう。

ヘッドプレスで頭上を踏まれた場合は、落下してくるベガを狙ってアッパーや小、大パンチ。アッパーはベガのいる方向に。コマンド技は、相手のいる方向へ入力しなくてはダメなのだ。



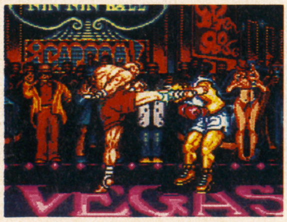
↑とにかくグランドタイガーショットで押していく。ベガに残された脱出方法はジャンプだけ



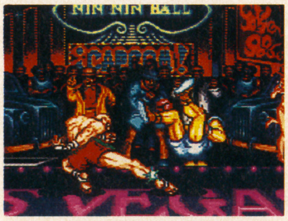
↑空中のベガにはアッパーカットを。ここにくるまでに、確実に出せるようにしておきたいね

5 キックで止めろ

バイソンのダッシュストレートやダッシュアッパーは、立ち中キックで一応止めることが可能だ。一応、というのは、中キックのタイミングが非常にシビアなため。かなり遠くからバイソンがダッシュしてこないかぎり、止められないだろう。接近戦では、とてもではないが、反応できないのだ。が、止めたときほど気持ちいいの瞬間はない。しかもサガットのキックは、クリーンヒットすれば、2発分のダメージを与えられる。一度は挑戦してみよう。



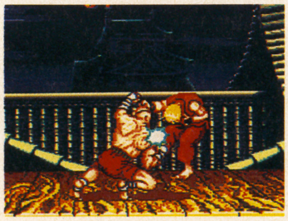
←中キックを使えば、バイソンのダッシュ系の技を止められる



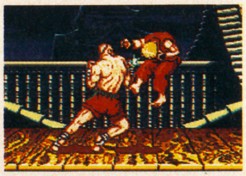
←無理して中キックを使わずとも、足払いで止められるけどね

6 アッパーカットの打ちかた

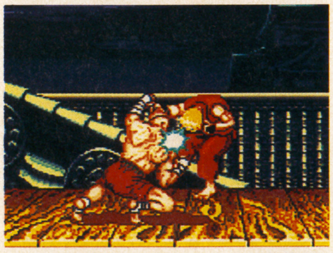
アッパーカットは昇竜拳のように、完全に無敵なわけではない。実際に無敵なのは、出際のみ。そのために相打ちや、一方的にアッパーカットが負けてしまうような状況が起こるのである。



←起き上がりで完璧に出されたアッパーは防御不可能なんだよ



→この体勢では、相打ちになったりする。もっと相手を引きつけて、ヒットさせなくてはダメだ



↑これが完璧なアッパーカット。この体勢のときは無敵。相手の攻撃は絶対に受けないのだ！

ベガ

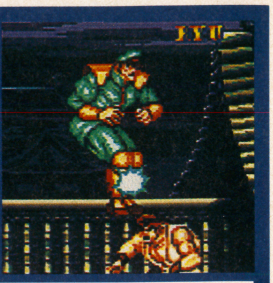
ヤツが望むは悪への回帰か
それとも強さとの闘いか？

[必殺技 悪の帝王ベガ。彼の必殺技は、使いかたによって、善にも悪にもなるのだ]

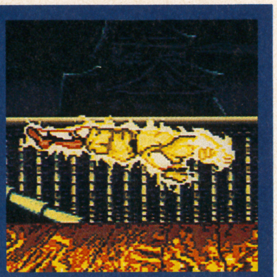
『ストII』で、プレイヤーが操ることのできそうもない技を、楽々と使いこなしていたベガ。『ストIIダッシュ』にて、いよいよプレイヤーがそれらの技を操ることができるようになった。

4種類の必殺技は、どれもが、いわゆる〝ため〟が必要な技。〝ため〟とはレバーを、ある方向へ一定時間入力しておかなくてはならないこと。そのため、動き回っているだけでは、必殺技を使うことはできないのだ。

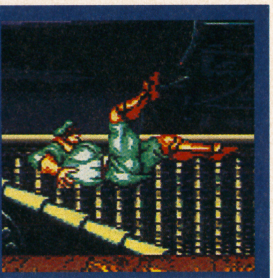
必殺技の中でも、サイコクラッシャーアタックは使いかた次第で、悪の化身ともなれる。悪とは、ハメ技である。業務用において、中パンチによるサイコクラッシャー→防御した相手を投げる、という動作は、最も質の悪いハメ技であった。PC版では、ハメづらくなり、多少は改善されてはいるが、だからといって多用することは、薦められない。ハメはテクニックを殺し、運のみで試合を行うに等しいからだ。


ヘッドプレス

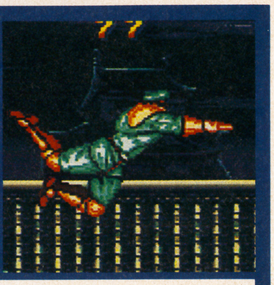
⬇にためて⬆＋キックボタン


サイコクラッシャーアタック

⬅にためて➡＋パンチボタン


ダブルニープレス

⬅にためて➡＋キックボタン


サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレス後パンチボタン

[基本技 しっかりとした基本が、ベガを強くする。それぞれの技の特徴を把握しろ]

ベガの場合、実際の闘いの場において使用する基本技は、そう多くはない。中でもここにあげる三つの技は、〝ため〟を行いながらでも、使うことのできる技である。しかも、それぞれが強力な特徴を持っているので、使用頻度も高いはずだ。必殺技とのコンビネーションとして使うにも、ちょうどいいので、しっかりとおぼえておこう。必殺技に、これといった対空兵器のないベガにとっては、こういった基本技をマスターすることが、強さへと繋がっていくのである。

しゃがみ大キックによる足払いは、スライディングキックとなる。ヒットしないと、相手の的となってしまうので、多用しないほうがいいだろう。

主に使用する基本技

しゃがみ大パンチ

対空兵器として確実に使っていきたい技。リュウ、ガイル、ベガ等のジャンプ攻撃は、打ち落とすことができる。ただし、ケンのジャンプ大パンチは別だ。

立ち小パンチ

間合いが狭く、威力も小さいが、連打することができる。タイミングがよければ、ジャンプ攻撃を返すことも可能。連続技の一環として使うことが多い。

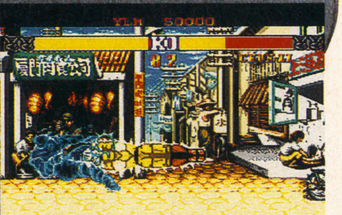
立ち中キック

間合いも広く、動作も素早い。後ろにレバーを引きながら出せば、〝ため〟を作りながら攻撃できる。ダブルニープレスからの連続技として、使うことも。

[対C戦基本の心得 対コンピュータ戦は、キャラの基本を学ぶ場。学習せねばクリアはない]

ベガは癖のあるキャラクターだ。スローリーな空中移動、特異な技の数々と、慣れるまでには時間がかかる。他のキャラで、これまで遊んでいたプレイヤーにとっては、使い辛いことこのうえないキャラクターであろう。

慣れるまでは、〝ため〟技は使わずに基本技をじっくりと覚えていくべき。高いジャンプを活かして戦っていく。



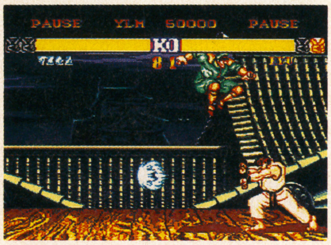
⬆必殺技を使っていけば、コンピュータ戦は楽になる。サイコクラッシャーの使用頻度は高い

⬇飛び道具を使う相手には、ヘッドプレス。ここから投げへと移行できるのが、この技の強み

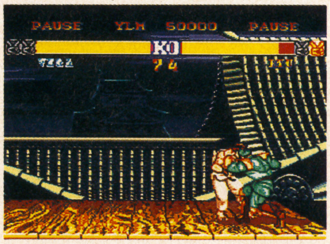
PAUSE YLH 50000 PAUSE
KO

VS リュウ

波動拳を乱射してきたらば、ヘッドプレスで頭上に乗っかってしまおう。いつでもヘッドプレスを出せるように、✚ボタンは、常に下へ入れておくこと。波動拳を防御するときも、斜め下に入れれば“ため”を作りつつ、防御することができる。頭上に乗ったならば、離れずにしばらく✚ボタンに触らずに浮遊する。ベガが落下しはじめたらば、リュウの懐へ着地するように操作しよう。着地した瞬間に✚ボタンの左右と中または大パンチボタンを押せば、リュウを投げてしまえる。投げが終了したならば、再び、✚ボタンを下へためて、起き上がりと同時にヘッドプレス→投げを繰り返す。タイミングが命だ。



↑波動拳をかわして、ヘッドプレスでリュウの頭上へ。タイミングがよければ、ヒットするぞ

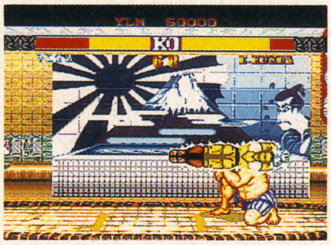


↑ヘッドプレス後、相手の懐へ着地して投げ。着地と同時に、投げのコマンドを入力しようね

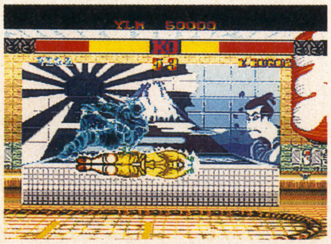
VS E.本田

本田には、サイコクラッシャーがおもしろいように決まる。大パンチボタンによるサイコクラッシャーを延々と繰り返していれば、負けないぞ。大サイコクラッシャーは、必ず、相手の後ろに着地する。このことを考えて、飛行している間に、次のサイコがすぐ出せるように、✚ボタンをため方向へ入力し続けておくといいだろう。

本田は、チョップを2〜3回空振りすると、かならず前方へジャンプする。こんなときも、サイコクラッシャーで撃墜することができるんだ。対空防御にも利用できる必殺技なんだね。相手にするキャラクターによって、タイミングが変わってくるので、注意しよう。



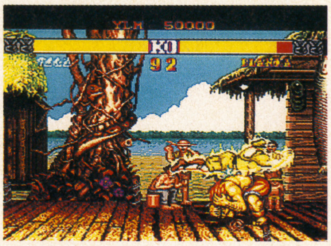
↑大サイコクラッシャーだけを使っていれば、知らないうちに勝ててしまうのだ。楽勝楽勝！



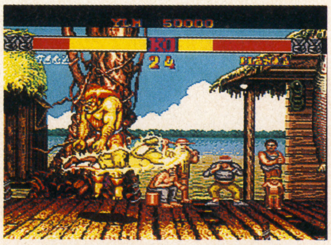
↑ジャンプ攻撃も、サイコクラッシャーで撃墜できる。タイミングがシビアなので慣れが必要

VS ブランカ

本田同様に、ブランカもサイコクラッシャーのみで倒せる。ただし、本田戦よりもサイコを撃ち落とされる確率が高い。ブランカがジャンプしているときは、撃ち落とされることが多いので、なるべくならば地面を歩いているところを狙っていこう。また、ジャンプで飛び込んできた場合、サイコクラッシャーの足の部分をかすらせることによって、撃墜することができる。が、ブランカのジャンプはスピードが早く、距離も短いので、狙うのは少々難しい。無理に狙わずに、地道に大パンチによるサイコクラッシャーで、体力を削っていったほうが、勝率も高い。もちろん、学んでおいて損はないけれどもね。



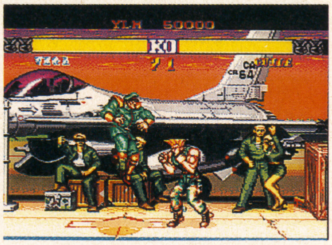
↑本田と同じくブランカにもサイコクラッシャーが威力を発揮。撃墜される確率も高いけどね



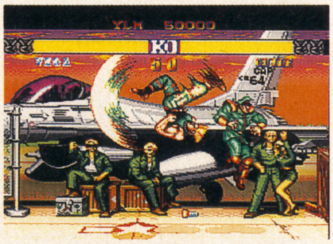
↑ジャンプしてきたブランカを撃墜。相手のジャンプが頂点に達したときに、出すようにせよ

VS ガイル

ガイル戦は、一度おぼえてしまえば、誰にでも勝てる方法がある。まずは、ガイルの背面ぎりぎりに着地するようにジャンプ。技は出さずにガイルを飛び起えるだけにしておこう。すると、コンピュータは大足払いか、サマーソルトを空振りする。そこを近づいて投げてしまえばいいのだ。あとは、ガイルの起き上がりに、背面に着地するようにジャンプして、同じように投げてしまえばいい。早すぎたり、遅すぎたりすると、サマーソルトで撃墜されてしまうので、タイミングをつかむのに苦労するかもしれない。けれども、タイミングさえつかんでしまえば、カンタンなのだ。うまく背面に着地しよう。



↑背後に着地するようにジャンプしよう。相手が倒れている上を飛ぶときはタイミングに注意



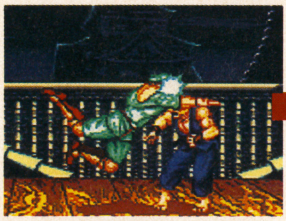
↑成功すれば、ガイルはサマーソルトか足払いを空振りするはず。あとは近づい投げるだけ

ベガ駅長の小部屋

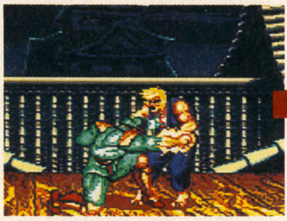
連続技をマスターせよ 1

ベガの悪の帝王と呼ばれる由縁は、ハメ技の存在だけではない。とても強力な連続技があることも、これに一役買っている。なにしろ、気絶している相手を、連続技を入れることによって、再び気絶させてしまうのだ。完璧に出せるようになれば、相手を気絶させた時点で、勝利は決まったも同然である。誰もがマスターできるような難易度ではないのが、唯一の救いか…。

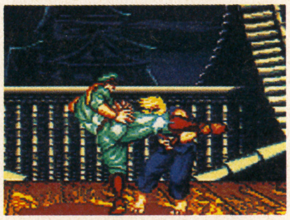
→連続技のほとんどがジャンプ大パンチが基礎。打点は低く

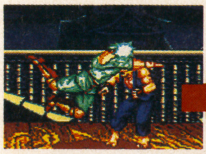


→しゃがみ中パンチを入れる。技が出たら✚ボタンを中立に



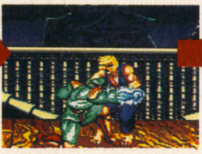
→最後は立ち中キック。タイミングが厳しく、入らないことも

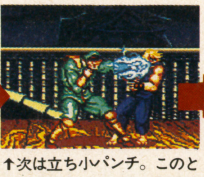




↑上と同じく、ジャンプ大パンチで相手の懐へ飛び込もう

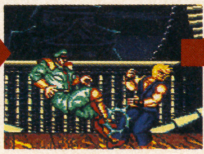
↓しゃがんで小パンチ。✚ボタンは後ろへためておくこと

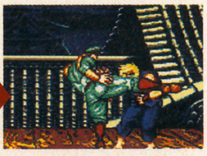




↑次は立ち小パンチ。このときも✚ボタンのためは継続中

↓立ち小パンチが出たら、すぐに小ダブルニープレスだ！



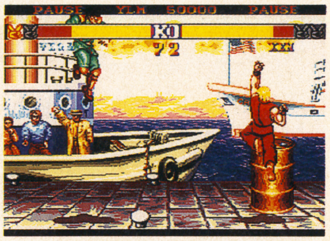


↑そして最後は立ち中キック。超高難易度なだけに強力な技

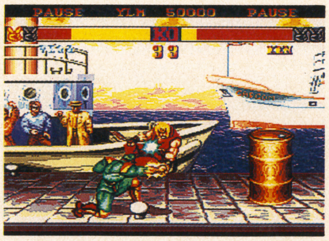
VS ケン

外見や使用する技が酷似しているリュウとケンだが、性格はまったく違う。リュウが波動拳を主体として攻撃を組み立ててくるのに対し、ケンは昇竜拳や旋風脚といった大技を多用する。リュウとは違った戦法が必要だ。

リュウ戦同様にヘッドプレスは、波動拳を連射してきたときに使う。ただし頭上を踏んだあとは、そのまま遠くへ逃げること。逃げ損なうと、昇竜拳の餌食となってしまうのだ。しゃがみ大パンチは、ケンのジャンプ攻撃を撃墜するのに役立つ。ケンがベガと接触するよりも先に、パンチは出しておく。腕の上にケンが降ってくるような感じだ。このパンチは旋風脚も落とせる。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

↑ヘッドプレス後は、すぐ後方へ逃げる。そうしないと昇竜拳の餌食となってしまうのだ！

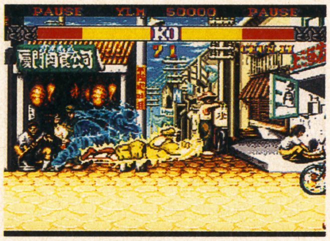

PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

↑しゃがみ大パンチは、ジャンプ大パンチ以外のケンの飛び込み技を、すべて返せる強力な技

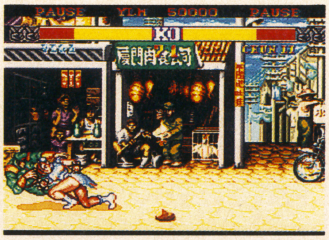
VS 春麗

ジャンプを中心とした戦法で攻撃してくる春麗だが、これが弱点なのだ。

春麗の動きは素早いので、なるべく普段は手を出さないようにする。とくに、まだベガの持つ基本技の数々を把握していないのならば、余計な攻撃をし、逆に反撃されてしまう可能性大。ひたすら防御に徹し、中足払いによって間合いを常に離すようにする。このとき、✚ボタンは後の方向へ常に入力しておくこと。サイコクラッシャーで春麗のジャンプ攻撃を撃墜する準備をしておこう。撃墜のタイミングは、春麗のジャンプが頂点に達し、落下しはじめた瞬間。このときに、大サイコクラッシャーを出せばいいのだ。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

↑飛び込んできた春麗は、サイコクラッシャーで対応。何度も練習してタイミングをつかもう

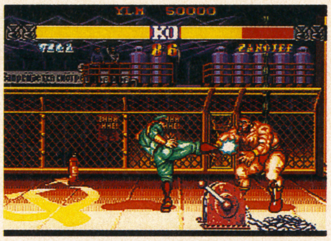

PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

↑防御に徹していると、このように投げられてしまう。接近されたら、足払い等で牽制しよう

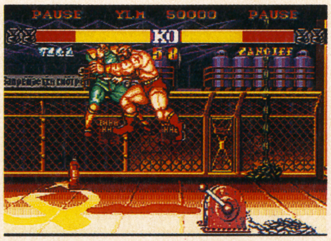
VS ザンギエフ

ザンギエフ戦で頼りになるのは、立ち大キックのみである。試合開始直後は、ベガを後退させよう。ザンギエフのほうが歩行の速度は遅いので、すぐに間合いは開くだろう。あとは、プレイヤーの頭の中に、ベガの立ち大キックの間合いがしっかりとイメージできるかに、すべてはかかっている。

ザンギエフが前進してきて、ベガの立ち大キックの間合いの直前にまで接近させよう。そして大キックボタンを押す。大は技が出るまでに時間がかかるので、間合いに入る直前にボタンを押すのが、ちょうど良いタイミングなのだ。大キックの爪先の部分がヒットするのが理想。これを繰り返せばいい。


YLM 50000
KO
ZANGIEF

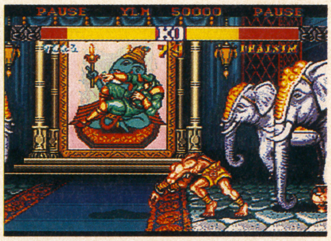
↑爪先が当たるような感覚で立ち大キック。技が出るまでに時間がかかるのでボタンは早めに


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
ZANGIEF

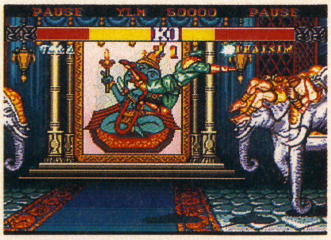
↑迂闊に接近すると、スクリューパイルドライバーをくらってしまう。近寄らないのがベスト

VS ダルシム

意外に思うかもしれないが、ダルシムに対しての戦法は、対リュウ戦と同じものを使用する。まったく同じだ。ヘッドプレスで頭上にのる→しばらく空中を浮遊→ベガの身体が落下しはじめたら懐へ着地するように移動→着地と同時に投げ、この一連の動作を繰り返すだけ、だ。だが、リュウよりも投げのタイミングはシビア。投げたつもりが、逆に投げられていることも多々ある。ヘッドプレス後、相手の背後に着地するようにすれば、わずかに成功しやすいようだ。空中へジャンプしたダルシムには、ジャンプ大パンチで対抗しよう。大パンチは、ベガのジャンプの上昇中に相手に当ててしまおう。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
DHALSIM

↑ヘッドプレスからの投げが一応、通用する。が、投げ返されることも。慎重にプレイしよう


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO
DHALSIM

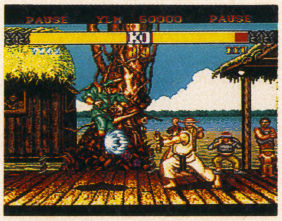
↑空中のダルシムは、ジャンプ強パンチで落としちゃえ！　パンチは登りぎわに出すように

2

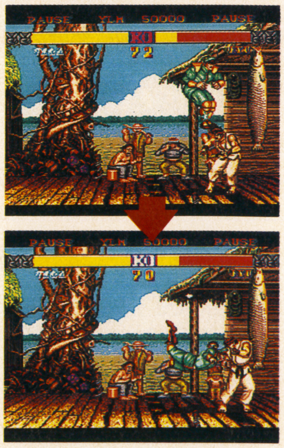
強力な必殺技ヘッドプレス

ベガの必殺技のひとつ、ヘッドプレスは、見た目以上に強力な技である。攻撃力が高い、という意味ではない。さまざまな用途を持っているからだ。

普通に使用するだけでも、見るべき点が多く、いろいろな応用・発展がきく技である。ここで予め書いておくが、ヘッドプレスは単なる頭上を踏みつけるだけの技ではない、ということ。頭上を踏みつけたイコール、技としてのヘッドプレスの終了を意味しているわけではないのだ。むしろ、相手キャラクターの頭上に乗ってからが、この技の本当に恐ろしいところなのである。『ストリートファイターII』シリーズにおいて、空中へジャンプしたキャラクターは、予め指定した方向へしか移動することはできない。空中で移動方向を変更することは不可能なのである。が、ヘッドプレスによって相手の頭上に乗った後は、プレイヤーは自分の意志によって、空中で左右にベガを動かすことが可能なのだ。しかも自由に。上下の高さを変えることはできない。『ストII』の世界にも重力は存在するのだから。左右に細かく動いたり、相手の攻撃の届かないところへと移動する、パンチボタンを押せば、この移動中に攻撃さえもができてしまう。空中を飛んでいるときにも、相手キャラクターに対してフェイントを行えるのは、強力な武器となりうるのだ。


PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

←波動拳を先読みして、ヘッドプレス。防御されたら逃げる！

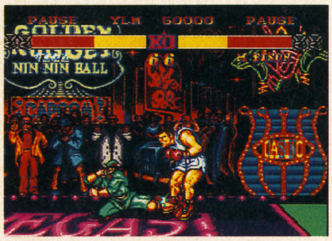

PAUSE YLM 50000 PAUSE
KO

←ヘッドプレス後、空中を浮遊するベガは、プレイヤーが左右移動を自由に行える。さらにパンチボタンで攻撃も行えるんだぞ！

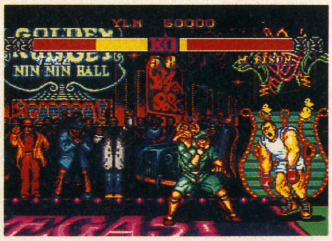
VS バイソン

バイソンのラッシュ攻撃を待つのが、賢い闘い方。それまではヘッドプレスで頭上に乗り、そのまま遠距離へ逃げる、を繰り返していればいいだろう。

ラッシュが始まったら、しゃがんで防御。バイソンがダッシュアッパーを連発するのを、ひたすら待とう。ダッシュアッパーには、中足払いを当てる。バイソンはこの技を連続して使ってくるので、中足払いをそれらに合わせるように出す。4～5回程ヒットさせれば、気絶してしまうはずだ。あとは、投げるなり、20ページで解説している連続技を当てるなりしてやろう。ダッシュアッパーに当てるのは、大足払いではなく、中でなくてはならない。



↑バイソンのラッシュ攻撃がチャンス！　ダッシュアッパーに中足払いをうまく当てていこう

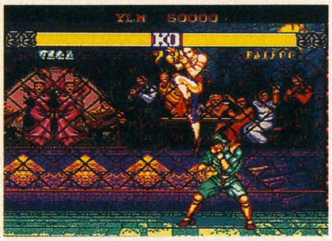


↑中足払いが連続して入ればバイソンは気絶してしまう。攻撃の手は緩めずダメージを与えよ

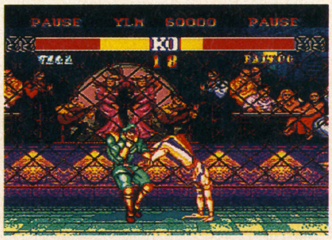
VS バルログ

バルログには、ヘッドプレス→投げのコンビネーションが通用する。ジャンプの着地の瞬間、背後に隙ができるのを利用する手もある。バルログが三角飛びをしたならば、ジャンプの内側にベガを移動させ、相手の着地際を背後から投げることができる。タイミングも甘いので、手軽にダメージを与えられる技では、ある。

バルログの特徴としては起き上がりを狙って、こちらが技を出すと、必ずバック転を行う点。このバック転は、2回転したあと着地するのだが、この着地の瞬間はまったくの無防備状態となる。バク転を追いかけて、投げてしまってもいいだろう。苦労はしないはず。



↑三角飛びの裏に回り込み、背後から相手を投げてしまおう。これが安全で確実な方法なのだ

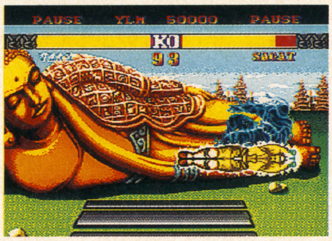


↑バック転を誘発させて､着地の瞬間を狙って投げてしまおう。さほど苦労はしないと思うよ

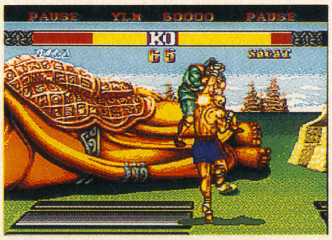
VS サガット

ヘッドプレスからの投げ、サイコクラッシャーといったものは、気持ちよくヒットする。倒すことだけを考えているのであれば、上記の技のみを使って闘っていけばよい。逆に新たな知識がほしいのならば、ダブルニープレスを使って闘うといいだろう。

ダブルニープレスは、空中を移動する技だ。そのため移動中は、地面に足はついていない。それを利用すると、どうなるか？　そう、サガットのグランドタイガーショットをすり抜けて、攻撃できるのである。コンピュータのタイガーショットのクセを見抜き、下段タイガーに合わせてダブルニープレスを出すのだ。路離の長い強を使おう。



↑サイコクラッシャーが、意外とヒットする。これだけで勝てる場合も。帝王にはかなわない

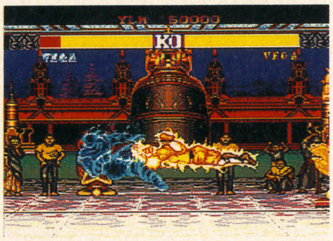


↑サガットで一番怖いのが、このアッパーカット。体力ゲージが大幅に低下してしまうのだ

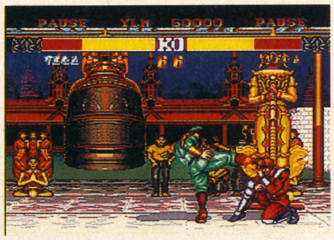
VS ベガ

同じ能力を持つキャラクターなので、戦略の立て方が試合内容に繁栄してくる。とはいえ、コンピュータ側が有利なのは周知の事実。“ため”が必要なはずの4つの必殺技を、いつでも好きなときに出してくるからだ。前進しながら、サイコクラッシャーなんて人間が操った場合は絶対に出せないはず。

闘いにおいて気をつけたいのは、技を空振りしないこと｡防御されてもいいので、絶対に相手の身体に当てておこう。そうしないと手痛い反撃をくらう。ヘッドプレスからの投げが、わずかながらに通用するのが救いだ。基本技では間合いの広い､立ち中･大キックを使おう。空振りさせず確実に当てよう！



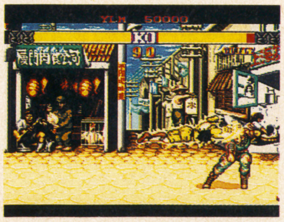
↑技を空振りしてしまうと、コンピュータ側の手痛い反撃が待っている。同キャラは闘い辛い



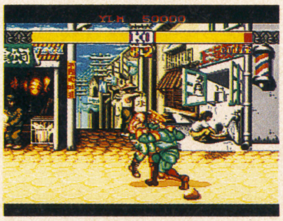
↑防御されてもいいから、技はしっかりと相手キャラに当てておく。そうすれば反撃はない

3 ハメ技について

ベガには、いくつかのハメ技がある。その中でも知名度の高いのが、中パンチボタンによるサイコクラッシャー→投げだ。対戦プレイにおいても、脱出不可能なわけではないのだが、ベガ側はサイコクラッシャー後、パンチボタンを連打しているだけで投げられるのに対し、返す側は自分の目でタイミングを図らねばならない。フェアとは言いがたい。コンピュータ戦ならともかく、人間を相手にする戦いでは、相手プレイヤーへの印象を悪くするだけだ。



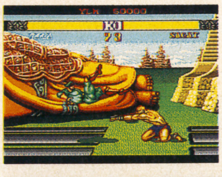
←中パンチのサイコクラッシャーは相手の背後に着地する…



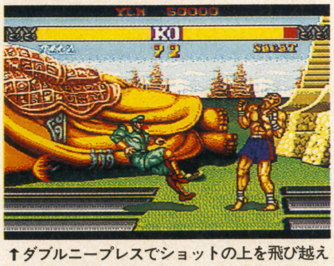
←着地後、投げ。ヘッドプレスからの投げもハメ技ではある

4 サガット戦で練習するのだ！

VS．サガットの項目でも書いているように、グランドタイガーショットは、ダブルニープレスでかわすことができる。また、サイコクラッシャーでも、グランドタイガーショットは当たらない。そこで、コンピュータ戦を利用して、どれぐらいのタイミングならば当たらないのか､どれだけの時間“ため”ていれば、これらの技が使えるのかをおぼえてしまう。ダブルニープレスは、おぼえておく価値はある。



←グランドタイガーショットを先読みしよう。コンピュータ相手ならば簡単に読める



↑ダブルニープレスでショットの上を飛び越える。相手は硬直時間があるために反応できない

[対戦プレイにこそ闘いの真実がある]

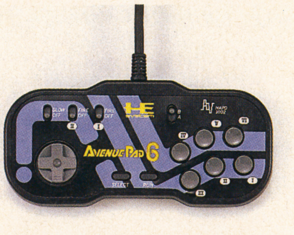
コンピュータ戦がクリアできたならば、キミの操っているキャラクターは、十分な力を持っているはず、『ストリートファイターII』シリーズの魅力は、人対人の対戦プレイにこそある。コンピュータ戦では考えられなかったような駆け引きが水面下で展開されている闘いに身を投じてみよう。きっと、やみつきになってしまうことだろう。対戦プレイでは、コンピュータ戦のときのようなパターンは存在しない。状況に合わせて、柔軟に自分の戦略を練りだしながら闘っていかなくてはならないのである。真の闘いはここに。

大変化を遂げた対戦勢力図に変動あり！

四天王や他の８人のキャラクターを使用して、コンピュータ戦をクリアする自信はついたかな？　もちろん、コンティニューはなし。コンピュータ戦と対戦では、まったくの別物だが、少なくともクリアできるぐらいの力量がほしいところなのだ。まずは基礎となる礎を築くためにも、コンピュータ戦を経験しておいたほうがいいだろうね。

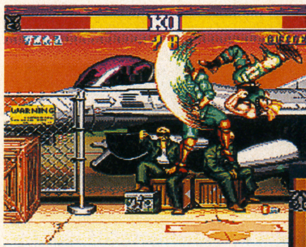
四天王でのクリアは、これまでのページで説明してきたとおり。では、他の８人キャラクターを使用している場合は、どうか。８キャラクターは若干の変更はあるものの、『ストリートファイターII』と、基本は同じ。そこでのノウハウがあるプレイヤーならば、いろいろな技を試しながら、闘っているだけでも、クリアに近づくことは、意外と簡単なはずだろう。

↓アベニューパッド６ 3,980円（税抜き）
ＰＣ版『ストIIダッシュ』と同時発売となる！

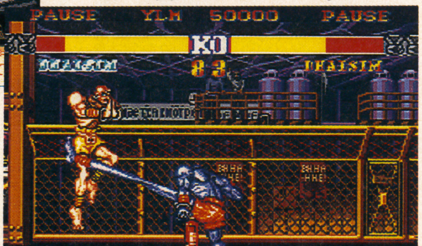


基礎を学ぶよりも、まずは単純にクリアのみ、を目指したいのならば、いい方法がある。『ストIIダッシュ』のコンピュータ・キャラは、上段攻撃を防御させてからの足払いに、極端に弱い。これは、どのキャラクターでも、ほぼ同じ。だから、ジャンプ大パンチ等で飛び込んで、こちらの攻撃をガードさせてから足払い、を連続して行っていれば、容易く勝利を握ることができるよ。ただしサガットやブランカのように、強力な対空兵器を持っているキャラには、通用しないと思ったほうがいいだろう。返り討ちされることも。

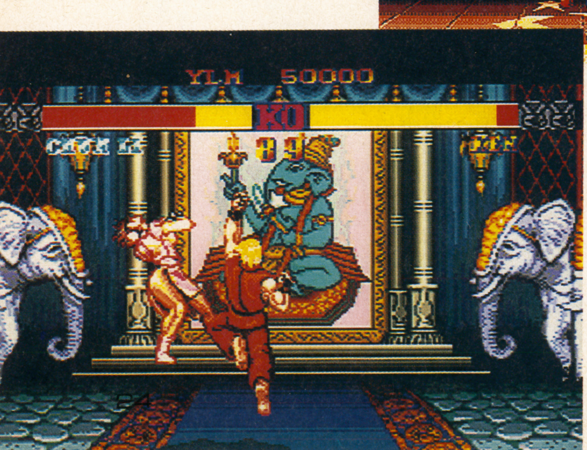
しかし、もうおわかりのように、この方法を使ったのでは、それぞれのキャラクターの基礎を学ぶことはできない。対戦プレイで通用するほどの腕前には、なれないのだ。正面から、正々堂々と闘ってみるといいよ。



↑『ストIIダッシュ』において、最強の座を争う２キャラ。ガイルは前作に引き続き、オールマイティな強さを誇っている。ベガはハメ技を解禁すると、手に負えない存在。真っ向からの勝負でも、かなり強いぞ

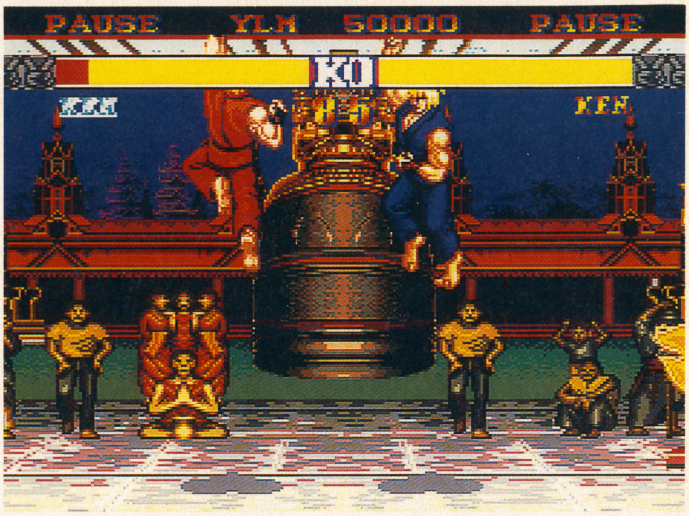


↑ダルシムは操作に若干の変更が加えられ、パワーアップ。前作では使えなかったドリルアタックが、対戦プレイで威力を発揮する。同キャラでは、スピーディな試合展開となる



←春麗は著しくパワーダウン。が、使いこなし、ある一定の壁を超えると強さを発揮する。が、それでも対戦プレイにおいては苦しい闘いを強いられる。覚悟をきめてプレイせよ

↓対戦プレイにおいて、こういった光景はよくある。さてキミならば、こんなときはどう対応する？



『ストIIダッシュ』における対戦プレイでは、同キャラ対戦が最初から可能となっている。そのためプレイヤーは、12人のキャラクターへの対処方法を知っておかねばならない。当然、キャラクターごとの組み合わせによって、かなり闘いかたも変わってくることだろう。業務用の『ストIIダッシュ』において強力であったキャラは、ベガ、ガイル。前作において強かった春麗はパワーダウンが著しい。最強を目指すのならば、バランスの良いガイルを使用するといいだろう。本誌でも、追って対戦プレイを解説する予定だ。

MD「ダッシュ」
SFC「ターボ」
情報は
152ページ！

TV GAME MAGAZINE
●ヒッポン スーパー
HiPPON SUPER!

メガドライブ版、PCエンジン版を一挙に攻略!!
ストリートファイターII'（ダッシュ） …… ⑦
スーパーファミコン版『ストII TURBO』の画面写真も公開！　発売まで待ちきれない！

PLAY THIS GAME! このゲームで遊べ!
「G. W.（ゴールデン ウイーク）は金を使わずに、しこたまゲームに没頭するべし」よしだ兼行
ブレス　オブ　ファイア～竜の戦士～ …… 126
ウィンズ・オブ・サンダー …… 128
メガロマニア …… 130
スイッチ …… 132
星のカービィ～夢の泉の物語～ …… 134
今月も５本のソフト攻略。中でも異例!?ともいえる『スイッチ』の攻略は必見だぞ。

春のG1レースまっただ中！　天皇賞の行方は!?
FOR競馬 MANIACS
競馬GAMEぶっちぎり読本 …… 69
第1部：今年発売の競馬ゲーム全チェック
第2部：今だから遊びつくすダービスタリオン全国版

新・HIP ON!
HEAD LINE NEWS …… ④
HIT CHART …… 26
リニューアルのHIP ON！。より強力になったNEWS陣も加わり、充実してるぞ!!

ヴァーチャル・アイドル …… 145
TV GAME BROADWAY …… 33
スーパーテク道場『伝説のオウガバトル』 …… 101

SFC 伝説のオウガバトル …… 46
FC 星のカービィ …… 47
MD PGAツアーゴルフII …… 48
MD スイッチ …… 49
PC ゼロヨンチャンプII …… 50

ユーザーズアイ …… 51
FREE TALK remix …… 58
中古ソフト情報局 …… 107
NEW SOFT STREET …… 152

●バラエティ
バグボーイクラブスーパー（最終回） …… 111
ジパング通信 …… 137
ドラクエマスターズクラブ …… 138
クラブ邪教の館 …… 140
ウィザードリィ友の会 …… 141
ファイナルファンタジー竜騎士団（ナイツ） …… 142

●コラムランド
テクノの部屋 …… 61
神話世界の旅人たち …… 62
海外ゲーム雑誌の正しい読み方 …… 63
風雲／SLG城 …… 64

●コミック・小説
小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」 …… 53
小説・異貌伝 …… 117
コミック・クインティ …… 150

次号HiPPON SUPER／の予告 …… 144
プレゼントのお知らせ …… 149
新作ソフトスケジュール …… 163

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン

アレサ／NBAオールスターチャレンジ・高校サッカー全国制覇の夢／GP-1／スーパーダンクスター／スーパーファミリーテニス／ストリートファイターII TURBO／聖剣伝説2／セプテントリオン／デスブレイド／伝説のオウガバトル／バーコードバトラー戦記・スーパー戦士出撃せよ／早指し二段森田将棋／ファイナルファイトII／ブレス　オブ　ファイア～竜の戦士～／ワールドヒーローズ

●ファミコン

ジョイメカファイト／星のカービィ～夢の泉の物語～

●PCエンジン

Y'sIV／ウィンズ　オブ　サンダー／クイズキャラバン　カルトQ／Jリーグググレイトイレブン／シャーロック・ホームズの探偵講座II／ストリートファイターII'／ゼロヨンチャンプII／卒業～グラデュエーション～／TVスポーツ・アイスホッケー／TVスポーツ・バスケットボール／原由子の眠れぬ夜の小さなお話／フィーンドハンター

●メガドライブ

幻影都市～イリュージョンシティ～／エクスランザー／LHXアタックチョッパー／ガンスターヒーローズ／騎士伝説／Jリーグプロストライカー／シルフィード／スイッチ／ストリートファイターII'／スノーブラザーズ／太閤立志伝／バトルトード／PGAツアーゴルフII／ボールジャックス／ポップンメイル／マーブルマッドネス／メガ・シュバルツシルト／メガロマニア／ロケットナイトアドベンチャーズ

●ゲームギア

GGアレスタII／プロ野球GGリーグ

●ゲームボーイ

鈴木亜久里のF1スーパードライビング／スピードボールII／WWFスーパースターズII／ポピュラス外伝／桃太郎電撃／妖精物語ロッド・ランド

HIP-ON!★ HIT CHART &DATA FILE

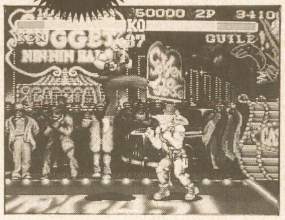
■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	得点
1	2	ドラゴンクエストI・II	エニックス	未定	252
2	1	聖剣伝説2	スクウェア	7月予定	240
3	—	ストリートファイターIIターボ	カプコン	今夏予定	165
4	3	伝説のオウガバトル	クエスト	発売中	156
5	7	MOTHER2	任天堂	8月下旬	105
6	4	餓狼伝説2	タカラ	未定	78
7	—	ブレスオブファイア	カプコン	発売中	70
8	10	Pop'nツインビー	コナミ	発売中	69
9	5	メタルマックス2	データイースト	発売中	66
10	—	ファイナルファイト2	カプコン	5月予定	60

Look Out! 今月の注目ソフト



←続編というよりヴァージョンアップ版。それでこの人気

発売が発表されて間もない『ストリートファイターII ターボ』が、初登場で第3位にランク・イン。かねてからＳＦＣ化の噂があり、期待が高まっていたとはいえ、読者諸氏の反応の速さには驚かされます。四天王による対戦、新必殺技の使用が可能になることはもちろんですが、“ターボ”ならではのスピードがどこまで再現されるのか、グラフィックは？　サウンドは？と、期待の種はつきません。

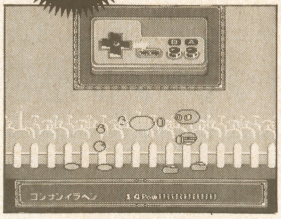
■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

FAMI-COM

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	得点
1	1	星のカービィ	任天堂	発売中	381
2	2	マイティファイナルファイト	カプコン	6月予定	243
3	3	ジャストブリード	エニックス	発売中	141
4	6	ダークロード	データイースト	発売中	87
5	—	ダックテイルス2	カプコン	発売中	75
6	—	FC原人	ハドソン	7月30日	57
7	—	うしおととら	バンダイ	6月予定	56
8	9	ロックマン5	カプコン	発売中	42
9	10	ヨッシーのクッキー	任天堂	発売中	41
10	4	もえろツインビー	コナミ	発売中	30

Look Out! 今月の注目ソフト



←5月に発売と、緊急リリースが決定した任天堂の新作

任天堂から『ジョイメカファイト』なる作品が緊急リリースされます。ロボットを主人公とした本作は、対戦可能な格闘アクションですが、様々な点で見るべき部分のある作品です。ゲーム中に操作方法をビジュアルで説明してくれるマニュアルモードや、身体の部位しか表示しない独特の、キャラクター表現。既存の作品からは感じられないパワーがあります。見逃してしまうには、惜しいゲームでしょう。

データ・コラム計画始動!

●読者のみなさまへ

今月から、ヒットチャート&データファイルのページが「HIP・ON!」にくくられる事になりました。

つきましては皆さんにより有効な、もしくは楽しめるデータも提供いたしたく、このページの上段を「データ・コラム」のページとして再編成します。お楽しみに。

約5700万円

アスキー・オブ・アメリカがエレクトリック・シャドー・プロダクションに返済を求めている額・50万ドル。

エレクトリック・シャドー・プロは映画『フライド・グリーン・トマト』の予算がオーバーした時にアスキーから50万ドルを借りていたらしい。ちなみに返済期日は1991年2月だった。(日経エンタテイメント4月14日号より)

データ・シンキング

●景気のわりには冷えはせず

46万2000人

東京ディズニーランドの、92年のゴールデンウィーク入場者数見込み。

ちなみに昨年実績は56万6000人と、今年は10万人減です。が、年トータルでの見込みは1613万人と、9000人減の見込みとなっており、10周年を迎えたTDLは、ちすがというか強気ですね。

しかし、やはり少しずつは減って来ている模様で、これまでの10年間はずっと景気上向きで来ていましたから、今後10年は真価を問われる10年になりそうです。

ほとんどがリピーターで、つまり何度繰り返して来場する客で売り上がっている為、今後とも、「また来たい」と思わせる企画力が問われるでしょう。「遊園地」のイメージの変革もカギかも知れません。(データ:ダイム4月1日号より)

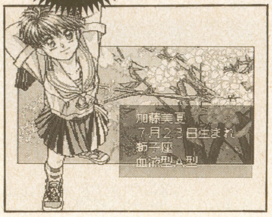
■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

PC-ENGINE

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	得点
1	—	ストリートファイターII ダッシュ	NECホームエレクトロニクス	6月12日	333
2	2	天外魔境・風雲カブキ伝	ハドソン	7月10日	258
3	1	モンスターメーカー	NECアベニュー	未定	129
4	3	イースIV	ハドソン	未定	108
5	4	卒業・グラデュエーション	NECアベニュー	未定	107
6	6	ダンジョンエクスプローラーII	ハドソン	発売中	54
7	10	カルトQ	ハドソン	5月28日	51
8	9	PC原人3	ハドソン	発売中	50
9	—	ラングリッサー	メサイヤ	8月上旬	42
10	5	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	未定	48

Look Out! 今月の注目ソフト



←異色の女子高校教師SLGとして、パソコンで大ヒット

最近、〝美少女もの〟が乱立気味のPC周辺ですが、中でもそのクオリティの高さで人気を集めているのが、この『卒業〜グラデュエーション』です。

プレイヤーは私立清華女子高等学校3組B組の担当教師となり、個性豊かな5人の生徒を育てあげなければなりません。その為に週立てのスケジュールを巧みに設定しますが、この時間割校教師SLGが間もなくお目見えです。

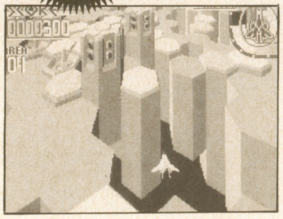
■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

MEGA DRIVE

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	得点
1	4	餓狼伝説	セガ	発売中	243
2	—	ストリートファイターII ダッシュ	カプコン	未定	222
3	3	ぷよぷよ	セガ	発売中	178
4	1	3×3EYES	セガ	5月21日	162
5	5	シルフィード	ゲームアーツ	未定	78
6	2	ファイナルファイトCD	セガ	発売中	54
7	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	発売中	45
8	10	真・女神転生	シムス	未定	42
9	9	ランドストーカー	セガ	発売中	39
10	—	ゴールデンアックスIII	セガ	5月21日	33

Look Out! 今月の注目ソフト



←建設中の敵要塞。まだ開発中の為敵キャラは入ってない

なにやら『ダッシュ』の勢いが物凄いようですが、今回はあえて、中堅を守っている『シルフィード』にスポットを当ててみましょう。

どうも誤解が多いみたいですが『シルフィード』は『スターフォックス』などとは全く違うゲームです。3D画面ながらプレイ感覚は縦スクロールSTG。アーケードの『スターブレード』にも、近いといえるかも。いずれにせよ、これまでにはなかったゲームです。

データ・シンキング

●坂本教授「ニンテンドー」発言

3621日間

ＹＭＯが「散開」発言をしてから、「再生」記者会見をするまでの日数。

記者会見中、坂本龍一氏が「テクノロジーに柔軟な、いわゆるニンテンドー世代の人たちが一番気になる」と発言しました。10年の間にゲーム史上に何があったは私たち「ニンテンドー」世代が一番良く知っているハズで、この発言も耳に心地よいものです。

今でこそMacやPC-98で作曲することは通常の事ですが、「ニンテンドー以前」の人たちには決定的な断層なのかも知れません。ＹＭＯの３人も消化するまでに抵抗があったのでしょうか。ちなみにこの３人とも、ゲーム音楽に関係しています。知りたい方は調べてみましょう。（取材：佐藤大＆ＮＰＦＸ）

データ・シンキング

●危険なＴシャツ着用の勧め

6800円〜36000円

ゲームに関するプリントのＴシャツのアンダーグラウンドでの小売価格から、最も安価なＴシャツプリント機の価格。

Ｆ１のプロストのヘルメットにはソニックがダブルピースでキメているのです。今、一番キャッチーなブランドはテクノロジー＆ポップなゲームブランドなのですから。Ｂ５のプリントゴッコも出来る。（佐藤大＆ＮＰＦＸ）

Fuckintosh

←コレは東京都内のナゾの店で買った「マックでファック」

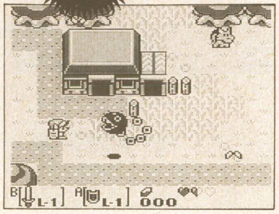
■読者が選んだほしいソフト▶HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

GAME BOY

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	発売日	得点
1	―	ゼルダの伝説	任天堂	6月6日	255
2	2	ウィザードリィ外伝Ⅱ	アスキー	発売中	180
3	1	モンスターメーカー2	ソフエル	発売中	120
4	8	天地を喰らう	カプコン	今秋予定	90
5	3	女神転生外伝	アトラス	発売中	87
6	5	アウトバースト	コナミ	発売中	78
7	7	Ｘ（エックス）	任天堂	発売中	54
8	―	クレヨンしんちゃん	バンダイ	発売中	53
9	10	ヨッシーのクッキー	任天堂	発売中	48
10	9	ダンジョンランド	エニックス	発売中	47

Look Out! 今月の注目ソフト



←ＳＦＣ版に近いデキと言われているゲーム画面がコレ！

５月号で紹介されるや否や、いきなりトップの座についた『ゼルダの伝説』。オリジナルシナリオで登場する今回の作品は、ガノンを倒したあとの、修業帰りのリンクに巻き起こる新たな試練をストーリーにしています。

２位から７位までのラインアップは根強い人気のソフトが順位の競いあい。８位にブームになっている『クレヨンしんちゃん』が入ったことで、次回の順位がどう変動するか楽しみです。

■読者が選んだほしいソフト

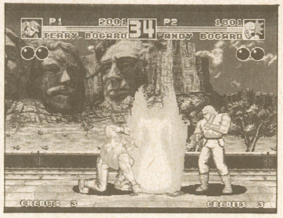
NEO GEO

TOP 5

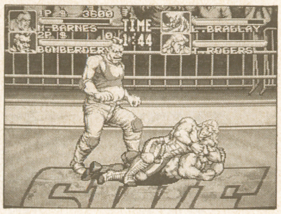
●ネオジオチャート次号より

最近の数々の格闘ゲームのヒットやその他の好作品にめぐまれているネオジオ。ユーザーの総数は着実に増加しているようです。発売タイトル数も40本に届こうかというところで、100メガシリーズなどいきおいのある販売展開が行われており、今後さらに市場を拡げていくと思われます。

そこで本誌でも次号より、ネオジオ・ほしいソフトトップ５を集計・発表することを決定しました。「トップ５」なのは常に発売予定作品が数本しか公開されないためです。本誌のアンケートハガキに、他のハードと同じようにソフト名を書き込んで下さい。



←『餓狼伝説』シリーズの人気はネオジオソフト中トップ



←『ファイアースープレックス』には期待が高まっている

■読者が選んだほしいソフト

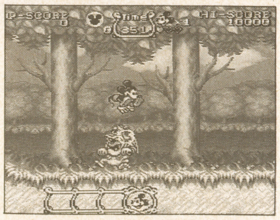
再販希望

TOP 5

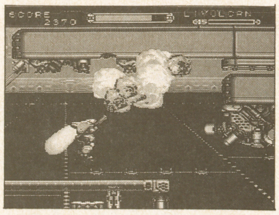
●再販チャートも次号より

玩具店、ディスカウントショップなどのお店で売り上げに作用するのが在庫本数です。いくら人気の高い作品であっても入荷本数が少なければ大ヒットは記録できません。そこで「再販」なる言葉が生まれるわけです。例えば人気ソフトを買いに行っても品切れだったりすることがありますが、その場合、お店としてもメーカーによる「再販」を待っている状態なわけです。

この「再販希望」の欄も「ネオジオ」と同様に今号のアンケートハガキより付加されることになりました。品切れで入手できないソフトがあったらこちらに記入して下さいね。



←最近ようやく再販されたＳＦＣ『ミッキーのマジカル〜』



←『ヴァルケン』も再販が長らく待たれていたタイトルだ

データ・シンキング

●業界の未来に考え込む

平均2万本？

先日のカプコンのＭＤ参入のニュース自体よりも、ＴＶ等の各メディアがこぞって取りあげたことに驚いた読者も多いのでは？

やれ好調だ、不景気知らずの業界だともてはやす一般メディアの文脈ですが、実情はどうなんでしょう？

各メーカーの営業さん達が愚痴るのは国内でのＰＣ、ＭＤ市場の寒さ。前人気上々のソフトでも問屋さんが取ってくれるのは何と“平均２万本”だとか？　信じられない話ですが、どのメーカーさんも口を揃えるあたり、本当らしいです。好調と伝えられたＳＦＣも５万を切るソフトも多いとか。それなのにゲーム雑誌はこの春２冊も新創刊されました。変ですね。

データ・シンキング

●NEO・GEO現象成就なるか

11万台

93年３月現在のＮＥＯ・ＧＥＯ普及台数。この１年で１万台延びた所を見ると、確実にユーザーが増加していることは間違いありません。

HIP・ON！HIT CHART でも今月からＮＥＯ・ＧＥＯのチャートも始めることになりました。Ｐ28をご覧下さい。

今後は格闘ゲームやシューティングの他に、家庭用ユーザーを想定した100メガＲＰＧや、この所人気の出はじめているＳＬＧの他、100メガ競馬ゲームなどの思い切った展開にも期待したいところです。アーケード人気以上に本体を手に入れたユーザー数を考えて、ホームユースに絞ったソフトを押さえれば、家庭用機としての需要にも一層弾みがつくことでしょう。

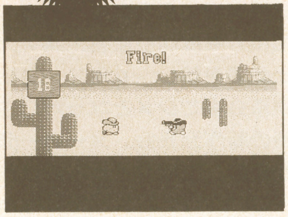
■玩具店売れ筋ソフト

TOY SHOP

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種	得点
1	—	ドラゴンボールZ・超武闘伝	バンダイ	SFC	82
2	—	星のカービィ	任天堂	FC	60
3	—	伝説のオウガバトル	クエスト	SFC	46
4	4	ぷよぷよ	セガ	MD	43
5	2	スーパーマリオカート	任天堂	SFC	41
6	—	スーパーファミスタ2	ナムコ	SFC	39
7	—	ブレスオブファイア	カプコン	SFC	32
8	—	キャプテン翼Ⅳ	テクモ	SFC	31
9	—	ヨッシーのクッキー	任天堂	FC	24
10	1	スターフォックス	任天堂	SFC	22

Look Out! 今月の注目ソフト



←ボーナスのみ楽しめるモードがゲームクリア後に出現

ゲームボーイ版をリメイクしたファミコンの『星のカービィ』が前人気通りにヒットを記録しています。可愛らしいキャラクターと遊びやすさがポイントでしょうか。内容は横スクロールアクションですが、敵の能力をコピーしたり、飛行したりと動きにバリエーションがあって自由に楽しめます。ボーナスゲームも数種類あって、それだけでも楽しめてしまうほど。色々と遊びがいのある好作品です。

■パソコンゲーム売れ筋ソフト

PERSONAL COMPUTER

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	ブランディッシュ2	日本ファルコム	PC9800
2	—	ぷよぷよ	コンパイル	PC9800,MSX2
3	—	大航海時代2	光栄	PC9800
4	—	同級生	エルフ	PC9800,X68000他
5	—	ああっ女神さまっ	バンプレスト	PC9800
6	—	スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ	ビングソフト	PC9800
7	—	MICROCOSM	富士通	FM TOWNS
8	—	YES!	姫屋ソフト	PC9800
9	—	メガロマニア	イマジニア	PC9800,X68000
10	—	超時空要塞マクロス	ファミリーソフト	PC9800

■アーケード人気ゲーム

ARCADE GAMES

TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー	タイプ	ジャンル
1	—	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	アップライト	シューティング
2	—	ストリートファイターⅡ'ターボ	カプコン	テーブル	アクション
3	—	バーチャレーシング	セガ	コックピット	レース
4	—	スーパーチェイス	タイトー	コックピット	レース
5	—	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	コックピット	レース
6	—	クイズ・チャンネルクェスチョン	中日本リース	テーブル	クイズ
7	—	クイズ・学問ノススメ	コナミ	テーブル	クイズ
8	—	ぷよぷよ	セガ	テーブル	パズル
9	—	餓狼伝説2	SNK	テーブル	アクション
10	—	ワイルドパイロット	ジャレコ	コックピット	シューティング

HIP-ON!★
NEWS & INFORMATION

第12回 CSG 新作発表会

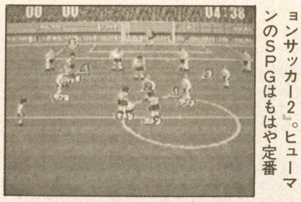
2月24日の福岡会場（業者のみ招待）を皮切りに名古屋・大阪と会場を移し、4月2〜3日の東京会場でシメとなったCSG春の新作発表会。メーカー51社が参加、出展タイトル数は168を数えた。行った人も行けなかった人もこのページで要点整理をしてみよう。題して「試験にでるCSG」だ。愛称シケシー。

↑この記事は東京会場の取材によるものです。ひょっとすると、会場によって人気の集まる作品が違ったりして…？　気付いた人は教えてね

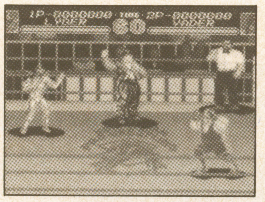
スポーツゲーム百花繚乱！

会場でどちらを向いても目についたのがスポーツゲーム。数えてみたら23タイトルもあった（カーレースは除く）。そのうち7タイトルはサッカーゲーム。流行を色濃く反映しておりますね。

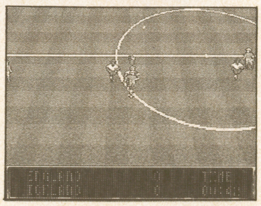
実名プロレスゲームの競作も面白い。メサイヤの『全日本プロレス』、バリエの『新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢』、ポニーキャニオンの『大仁田厚FMW』（いずれもSFC）。全日ファン、新日ファンなどそれぞれ細分化されたニーズに応える3本だ。

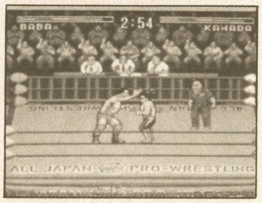


←『スーパーフォーメーションサッカー2』。ヒューマンのSPGはもはや定番

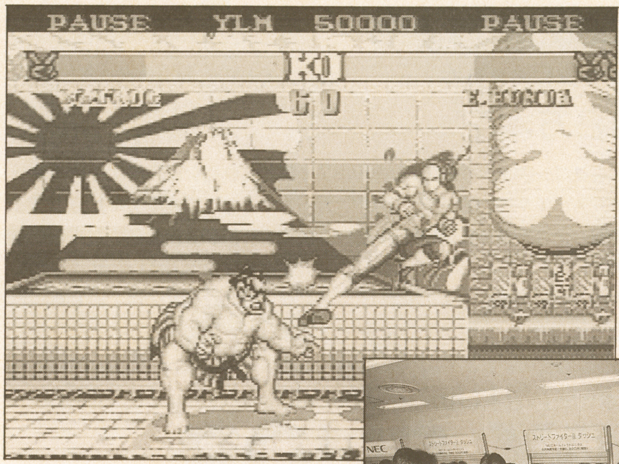


←バリエの『新日本プロレスリング』。サンダーライガーのファンはこれを買え


→要注目、ココナッツジャパンの『ワールドサッカー』。単純操作の親切設計だ



→こちらはメサイヤの『全日本プロレス』。そおれババチョップだあ〜！



←↓PC版『ストIIダッシュ』は20メガのHuカード。コア・グラフィックスとかシャトルがたくさん売れたりして。……あながち冗談じゃないかも……

目玉はやっぱりPC版『ストIIダッシュ』

会場内でいちばんの人混みが出来たのは、NECブース。ずらりと並んだ10数台のモニター画面に映っていたのは……早くもお目見え、PCエンジン版『ストIIダッシュ』！

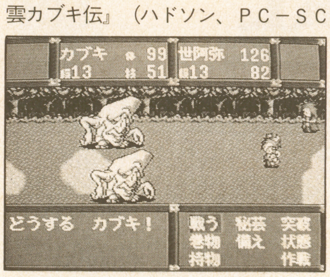
プレイしたがる人がずらりと列をつくり、ブース内の入場制限まで必要だった人気ぶり。遊べた人は皆、その完成度の高さに興奮気味だった。会場に行けなかった人も、今月号の特集を読めば納得していただけると思う。

PC版がこれだけ出来がいいとなると、気になるのはメガドライブ版。今回のCSGには出展されていなかったが、カプコンが発売するとのことでこちらも期待大。どっちを買おうか迷っている人は今後の続報を待って！

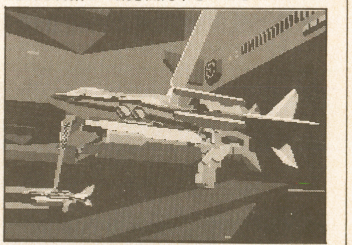
その他の要注目ソフトをチェック！

会場入り口近くにいきなり人だかり。実はゲームアーツのブースで『シルフィード』（MD−CD）が動いていたのだ。ビデオによるデモだけだったのだが、それでも見る人を引きつけずにおかないカッコ良さ。『天外魔境　風雲カブキ伝』（ハドソン、PC−SCD）もビデオで導入部分がデモンストレーションされていた。発売は7月10日に決定。また、2人プレイが可能になったカプコンの『ファイナルファイト2』（SFC）も注目を集めていた。

「超大作」はないけれど、全体にツブが揃った今回のCSGだったのだ。



↑『天外魔境カブキ伝』開発中の画面。ビジュアルシーンもかっこいいけど、フィールド画面や戦闘シーンの2頭身キャラがかわいい

↓『シルフィード』のデモシーン。ポリゴンで構成された画面がぐりぐりと動くのだ。今夏の完成を目指して鋭意開発中とのこと


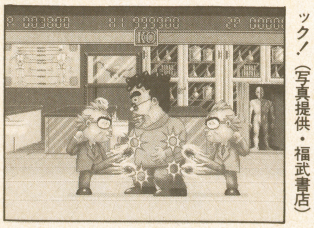
UNDER GROUND NEWS

●ボクの先生が格闘ゲームに登場？

新しい対戦格闘ゲームの登場だ！　なんと登場キャラクターはキミの学校の先生なんだ！　対戦相手は全国各地の中学校の、やっぱり先生。個性あふれる先生キャラを操って日本最強の中学教師を目指せ!!

う・そ♥……実はこれ、通信教育「進研ゼミ」中学1年生講座のテキスト「中1チャレンジ」誌上でやっているシャレなのだ。全国の中1生から送られてくる学校の先生のイラストをもとに、CGでゲームっぽい画面をでっち上げたもの。ちなみに右は、埼玉県に実在するS先生VS宮城県のT先生&校長先生コンビ。「いやあ、『どう見てもダル●ム』な先生なんかも出てきたりして、ここまでやっていいのかなって感じですが」（編集部・藤野マーシー雅之氏）。

今、通信教育がアングラ……!?

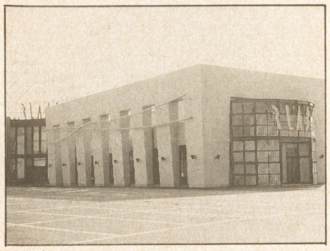


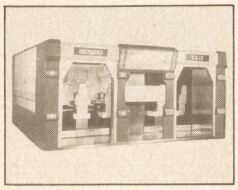
←T先生&校長先生の100万烈キック！（写真提供・福武書店）

SPOT

「ギャラクシアン³」か「バーチャフォーミュラ」か？

●ナムコ・プラボ宇都宮店　**●セガ・八景島シーパラダイス内カーニバルハウス**

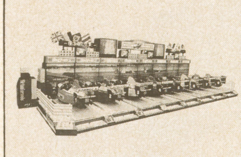


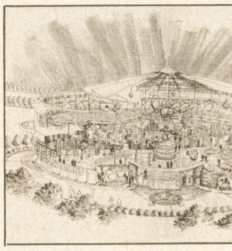


↑→上がプラボ宇都宮店。オープン直前の写真だからちょっと寂しいけどね。右は「ギャラクシアン３」だ

直営店を持つメーカーが出店に力を入れ始めた郊外型アミューズメントスペース。４月９日に宇都宮にオープンしたのはナムコの大型店舗「プラボ宇都宮」だ。交通量の多い国道４号線沿いにオープンしたこのスポットは、駐車スペースなんと230台を保有している業界最大規模のものなのだ。２フロアで500坪という広さの店内には、「ワンダーエッグ」や「ＧＹＸ」でおなじみの『ギャラクシアン³』のコンパクト版も２セット導入されているし、体感マシンや占いゲームなども豊富にそろっているのだ。

一方、横浜は金沢区にある八景島。その八景島に５月８日にオープンする「横浜・八景島シーパラダイス」は、水族館や遊園地などからなる“海”をテーマにした複合アミューズメント施設だ。その中の単独施設としてセガがオープンさせるのが『カーニバルハウス』。ドーム型の室内はシーパラダイスのテーマに合わせて“海底”をイメージしたものになっているようで、一風変わった雰囲気のアミューズメントスペースとなっているよう。もちろん真打ちはポリゴンゴリゴリレーシングゲーム「バーチャ・フォーミュラ」だけどね。





←↓下がそのイメージイラスト。左は「バーチャ・フォーミュラ」。ここでしか遊べないのだ

EVENT

FFVカードコレクションズ フレンドリーセッション

キャラクターやジョブ、召喚獣などを全253枚のカードにした「ファイナルファンタジーＶカードコレクションズ」。６月６日に東京・池袋のサンシャインシティ文化会館２階展示ホールＤで行われる「フレンドリーセッション」はカードを集めるコレクター同士のカード交換会なのだ。入場は午前10時から。聖剣２の体験コーナーもあるぞ。

↑こうやって本屋さんのレジ横などで売られている。ロコミで人気に火がついた

PRESENT

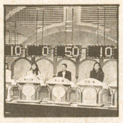
「待ち」は何？ クイズに答えてソフトをもらおう

５月に発売が予定されているアテナの麻雀ゲーム『プロ麻雀　極(きわめ)』。このクイズに答えてソフトを当ててしまおう。下の手牌はあと１牌であがりの状態だけど、さて、どの牌があればあがれる？　分かった人は、ハガキにクイズの答えと住所、氏名、年齢、ヒッポンスーパーと書いて、〒151 東京都渋谷区笹塚２－192 三條本社ビル４Ｆ（株）アテナ「プロ麻雀　極」係まで送ろう。抽選で３人に当たるぞ。締め切りは５月10日（消印有効）。

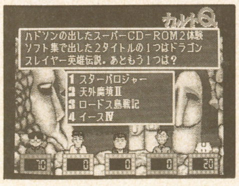
一 萬	一 萬	一 萬	二 萬	三 萬	四 萬	五 萬	六 萬	七 萬	八 萬	九 萬	九 萬	九 萬	？

PRESENT

PC『カルトQ』でカルト王を目指せ！



ハドソンから発売されるクイズゲーム『カルトＱ』。その『カルトＱ』の誌上カルト王大会なるものが催されたぞ。ゲームの番組モードでは、700点以上獲得すると特別なスタッフロールが現れる。そのスタッフロールを写真やビデオで撮影して、〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町３－１－１　ハドソンビル「カルトＱ誌上カルト王大会係」まで送ろう。抽選で10人にカルトＱトロフィーミニチュア版が当たるぞ。６月末日の消印まで有効だ。



ハドソンの出したスーパーCD-ROM２体験ソフト集で出した２タイトルの１つはドラゴンスレイヤー英雄伝説．あともう１つは？

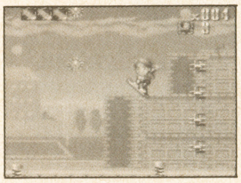
1 スターパロジャー
2 天外魔境II
3 ロードス島戦記
4 イースIV

←今月28日に発売される『クイズキャラバン　カルトＱ』。マニアックな問題ばかりで手強いぞ

PRESENT

SFC『スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII』発売記念プレゼント

７月に東芝ＥＭＩから発売される『スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII』のクイズ懸賞。「このゲームのタイトルは○○○○・バック・トゥ・ザ・フューチャーIIです」ハガキに○○○○の答えと住所、氏名、年齢、電話番号を書き、君のよく行くソフト販売店の店印を押してもらい品川区東品川２－２－43　Ｔ－334 東芝ＥＭＩマルチメディア事業部「スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーIIキャンペーン係」まで送ろう。



←ゲームは操作感覚も軽快なスケボー・アクション。東芝ＥＭＩとしてもかなり力を入れている

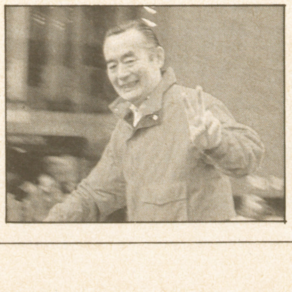
●VRはDr.中松の発明だった!!

スクープ！　今、時代の最先端をいくバーチャルリアリティ（VR）は、実はかの有名な世界的発明王、ドクター中松が発明したものだったのだ！

これはドクター中松本人が本誌記者に告白したことから明らかになった。

「うん、ボクの発明が元祖ＶＲだよ。あれは昭和28年、『ナカマスコープ』というＶＲ技術を発明して、銀座の松竹セントラルで『銀嶺の王』という映画に応用したんだ。映画に連動させて、椅子をがたがた動かしてね。当時すごい反響だったよ。映画館の周りを長蛇の列が取り巻いてね（と、ドクターは一瞬遠い目をした)。それをハリウッドに送ったら大受けでねえ。今は日本に逆輸入されてるみたいだね」

この映画を知る人は編集部にご一報を！



←フロッピーディスク始め発明件数世界一。誇張癖が玉に傷？

●幻の「テトリス腕時計」とは？

アメリカに「テトリス」が遊べる腕時計があるらしい。編集部は早速調査したが…。「ええ、ある会社にライセンス貸与して、そういうのが売られていました。でもいろいろあってその後契約更新してません。そういう経緯もあるんで正直言って余り記事にして欲しくないです（苦笑)」（任天堂）

あっ。もう書いてしまいました（苦笑）。

NEW PRODUCTS

メガドライブ2&メガCD2

●ついに発売！気になる実売価格は？

↑→右がメガドラ2。上はメガCD2との合体の図。旧メガドラとの合体もOK。またはその逆も可能だ

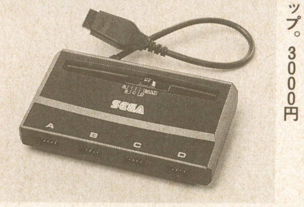
メガドライブとメガCDの後継機種『メガドライブ2』と『メガCD2』がついに発売された（4月23日）。性能はほとんど変わらず価格だけが低くなった、いわゆる廉価版。旧メガドライブとメガCDを既に両方もっている人はともかく、メガドライブしかもっていなかったユーザーやこれからメガドライブを購入しようと思っていたユーザーには、この上ない朗報だよね。

そこで気になるのが、新旧のメガドライブが〝実際はいくらで売られているのか〟ということ。この原稿を書いている時点（4月16日）では、量販店で旧メガドライブ＋メガCDがおおよそ4万円前後で販売されている。新バージョンの定価は併せて42,600円。値引きされてもいいとこ35,000円までだろう。だけど機能的な差異がほとんどないことを考えると、旧メガドライブが〝新〟の方より高く売られるとは考えにくい。となると旧メガドライブは〝新〟の発売とともに多少値下がりしそうではある。どちらを買うか悩むところだけど、これも〝うれしい悩み〟といえるのかな？

セガマウス

←同時発売のマウス兼トラックボール。5000円

セガタップ

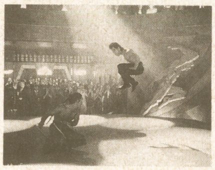


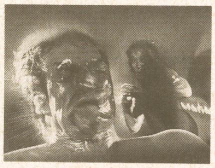
←同じく同時発売のマルチタップ。3000円

MOVIE

まるっきり格闘ゲームの世界！

「帝王伝説」


←秘密の地下闘技場を舞台に、激しくぶつかり合う技と技。息をのんで見守る「客」たちはそこに何を見る？


→技が炸裂した瞬間、大気さえ切り裂かれるかのようなエネルギーに、相手の肉体は翻弄されるがままとなる

映画『帝王伝説』はまさに100％の格闘映画だ。ラスベガスにある高級カジノの地下特設闘技場で繰り広げられる非合法ギャンブル〝闇の異種格闘技戦〟。そこで殺された友人のかたきを討つため、主人公は立ち上がる。ボクサー、レスラー、カンフー使いなどと次々と対戦していき、最後は〝闇の格闘王〟との決戦だ。格闘野郎は必見！1992年度作品／アメリカ／1時間42分／4月10日より松竹洋画系にて上映中。

VIDEO

GTVが放つFC10周年記念！

「ファミコン・パーフェクト・ビデオ」

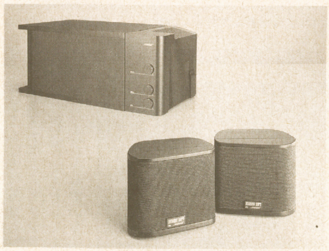
Mr.X
鈴木ミカ
インドマン
渡辺浩弐

今年93年はファミコンが生まれてちょうど10年となる年。その10周年を記念して企画されたのがこの「ファミコン・パーフェクト・ビデオ」だ。これまで発売されたソフトから名作・傑作が100タイトル選ばれ、〝これを見るだけで一気にゲーム通になれる！〟といったスグレモノ。『スーパーマリオブラザーズ』『ドラクエIII』『ファミスタ93』など攻略法やスーパーテク、評論家、有名人がすすめるカルトゲーム、歴代の売上ランキングなど内容も盛りだくさんだ。VHS60分で5800円、6月10日発売予定（発売元・JRSS）。

NEW PRODUCTS

ハドソン
BOSE
が共同開発！

TVゲーム用スピーカーシステム



ボーズ（BOSE）と言えば知らない人はいないほどの有名なスピーカー・メーカー。実はそのボーズとハドソンが、4年前からマルチメディア時代をにらんだ音響環境の研究をしていたのだ。そして今回、共同開発の第1弾として「HUDSON SOFT by BOSE サウンドシステムPAM−4H」が発表された。

このシステムは、特にTVゲームサウンドの再生を重視したもの。開発に当たっては、ボーズの特許技術を土台に、TVゲームのプレイ環境を考慮し、心理音響学などを応用。その結果、超小型（野球のボール位）で機動性に富みながらも、豊かな重低音を響かせるというシステムが誕生したわけだ。

89,000円（税別）で発売中。流通マージンを抑えるため、通信販売方式をとっている。受付窓口は、札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号（株）ハドソン「HUDSON SOFT by BOSE」係まで。電話での問い合わせはフリーダイヤル0120-408-864。

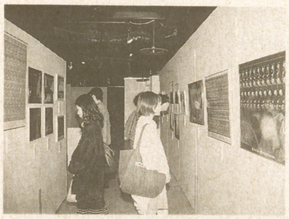
●パルコ、VRモノに手を染める

別に、パルコが怪しい商売を始めたたっちゅーわけではありません。

4月14日〜27日の間、渋谷パルコで「Parcoバーチャルギャラリー」なる展示会が行われたのだ。知る人ぞ知る、アヤシサ100％の「ドラッグ絵本・Mの暗号」（メディアファクトリー）の原画を中心に、初公開のステレオ立体写真や最新3Dステレオグラムの展示、VRビデオシアターにVRサウンド試聴などなど、まさに脳内旅行ツアーといったおもむき。

それもそのはず、セッティングは「Mの暗号」のスタッフ竹内宏彰氏。「こうしたVRアートは最近ようやく認知されてきたが、まだまだ浸透していない」（竹内氏）

パルコ側はこの新しいムーブメントを応援していくとのこと。次の企画は何かな？



お詫び

5月号P85において、鈴木慶一さんとMCボーズさんの写真が入れ違っていました。御本人と関係者の皆様に御迷惑をおかけしたことを、お詫びして訂正します。

（編集部）

TV GAME BROADWAY

SUPER FAMICOM 34
FAMILY COMPUTER 42
PC ENGINE 40
MEGA DRIVE 37
GAME BOY 44

全機種対応・今月発売全作品レビュー

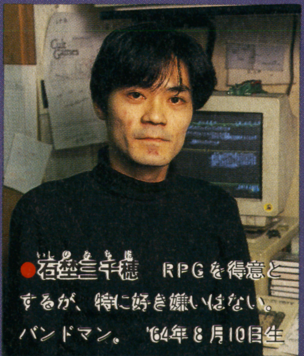
時期的にはゴールデンウィーク直後。5月はあまりソフト発売数が多くはない。特にファミコンのタイトルは任天堂の『ジョイメカファイト』1本のみ。今後も予定本数が少なく、心配ではあるが…。

SFCには珍しいインターバル月です。来月はどうかな？

今月は本数も少ないので、SFCの最新動向を小特集でまとめてみました。今、一番人気もあり、可能性を秘めた、RPG+SLGのジャンルに注目してみましょう。

こだわりの点数評価

⑩…買うしかないでしょう
⑨…突出した魅力がある
⑧…完成度高く、魅力もある
⑦…買うにやぶさかでない
⑥…悪くはないが物足りない
⑤…平凡
④…やや欠点が目立つ
③…商品としての最低ライン
②…商品のレベルではない
①…何も言いたくない


●石埜三千穂（いしのみちほ） RPGを得意とするが、特に好き嫌いはない。バンドマン。'64年8月10日生

RPG&SLGのミクスチャー化進む

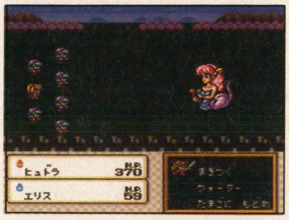
家庭用ハードが育てた新しいジャンルと表現

じっくりと時間をかけ、物語を楽しむような性質のゲームは、家庭用ならではのもの。RPG、シミュレーション（以下SLG）、アドベンチャーがその代表格だが、これまではRPGが圧倒的な主流であった。しかしここへきてSLG人気も急上昇、特に、RPGとSLGが互いに歩み寄った形での新しい形態が目立ち始めた。今回は、この新しいミクスチャージャンルにスポットを当て、SFCの最新作を比較分析するとともに、ゲーム界全体での流れを追ってみることにしよう。

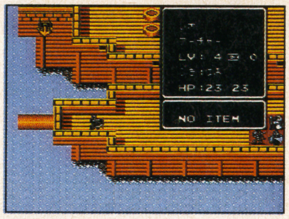
この傾向の根底には何があったのか。やはり、取っ付きにくいSLGを家庭用の世界に持ち込む際、すでにポピュラーになっていたRPGの文法、方法論を借りてきたのが始まりだろう。FC版の『半熟英雄』がその代表例で、『大戦略III』に見られたようなユニットのリアルタイム移動を採用し、より親しみやすい形をとった。

次に見られたのは、単にそれぞれが様式を借りるだけでなく、ゲーム性という面からも両ジャンルを混合させようという動きである。パソコン版『マスターオブモンスターズ』から『大戦略』シリーズに引き継がれたキャンペーンモードの流れがさらに進み、物語性のあるSLGが出てきたり、また、RPGの側でも、戦闘にSLGの要素を取り入れるものが出てきた。こうした動きの成果と言える最初の作品がFCの『ファイアーエムブレム』で、以降、MDの『シャイニングフォース』、『ファイアーエンブレム外伝』などが登場し、現在へと引き継がれていく。

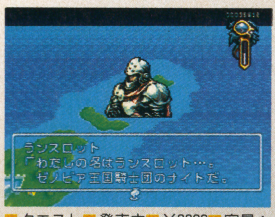
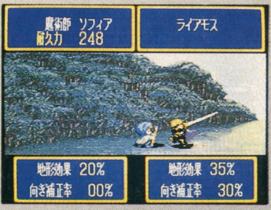
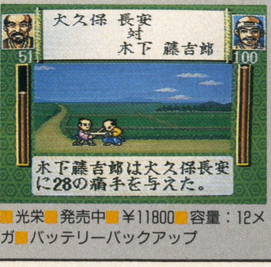
今後もSFCでは、『ラングリッサー』（メサイヤ）、元祖『マスターオブモンスターズ』がカプコンから登場の予定、まだまだ盛り上がりそうである。また、『マスターオブモンスターズ』のパソコン版最新作は、同スタイルの集大成とも言える力作。パソコンゲーム特有の粗さをフォローした上での移植が待たれる。



←『半熟英雄』はSLGのお固いイメージを取り払った



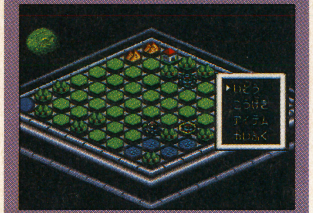
←『ファイアーエムブレム』の次回作はSFCになりそう

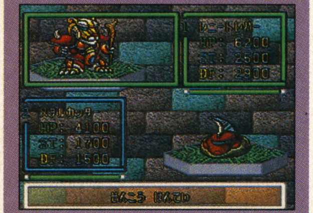
	画　面	分　析	内容のバランス
伝説のオウガバトル	 ランスロット 「わたしの名はランスロット…。 ゼノビア王国騎士団のナイトだ。 ■クエスト■発売中■¥9600■容量：12メガ■バッテリーバックアップ	システム的には『半熟英雄』の流れを汲むリアルタイムSLG。戦闘と、成長するキャラクターはRPGそのものだが、ゲーム全体の流れとしてはSLG性が強い。「カオスフレーム」システムにより、展開のバリエーションとマルチエンディングを実現している。グラフィックの美しさと本格ファンタジーの世界観も特筆もの。	●RPG要素 ▨▨▨□□ ●SLG要素 ▨▨▨▨□ ●物語性 ▨▨□□□ ●わかりやすさ ▨▨▨□□ ●斬新さ ▨▨▨□□
アルバートオデッセイ	 魔術師 ソフィア 耐久力 248 ライアモス 地形効果 20% 向き補正率 00% 地形効果 35% 向き補正率 30% ■サンソフト■発売中■¥9600■容量：12メガ■バッテリーバックアップ	町の中ではRPGで、フィールド移動と戦闘のシステムがSLG。ただし、ゲーム全体の構造は完全なRPG。だから、RPGとSLGをミックスさせたというよりは、SLGのシステムを使って構築したRPG、という表現の方がぴったりくるだろう。そういう意味では、『シャイニングフォース』に近い。RPGの新世代だ。	●RPG要素 ▨▨▨▨▨ ●SLG要素 ▨▨▨□□ ●物語性 ▨▨▨▨□ ●わかりやすさ ▨▨▨▨▨ ●斬新さ ▨▨▨▨□
太閤立志伝	 木下藤吉郎は大久保長安に28の痛手を与えた。 ■光栄■発売中■¥11800■容量：12メガ■バッテリーバックアップ	戦闘システムはいつもの光栄型SLGよりかなりシンプル。ゲーム全体の中での戦闘の比重は低く、RPGのマップ移動を思わせる地方視察だの、RPGの戦闘そのものの一騎打ち、武将に謁見する等のイベントがあり、内容はバラエティに富む。主人公秀吉が、足軽から太閤にまで成長していく設定、物語性もかなりRPG的と言える。	●RPG要素 ▨▨□□□ ●SLG要素 ▨▨▨▨□ ●物語性 ▨▨▨□□ ●わかりやすさ ▨▨□□□ ●斬新さ ▨▨▨▨□

バーコードバトラー戦記

エポック社／５月14日発売／¥7680
■容量：８M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２P対戦可

大ヒットした「バーコードバトラーII」を、そのままSFCに接続してしまおうという新機軸ソフト。バーコードの読みとりでデータが決まり、各種キャラクター、アイテムなどの組み合わせで勝負する対戦モードと、バーコードで作成したキャラクターで遊ぶ１人用シミュレーションゲームのモードとがある。対応したグラフィックの豊富さも楽しい。


↑さまざまなパーツの組み合わせて、自分なりのキャラクターが作成できるのだ


↑シミュレーションモードがあるから、ひとりでも遊べる。１本で２度おいしい

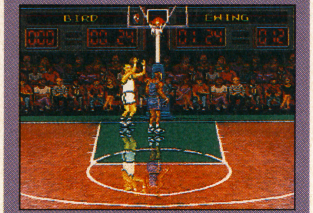
なかなか面白い試みです

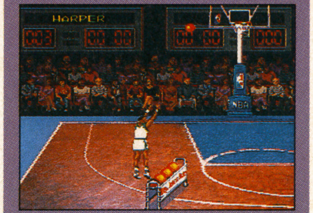
バーコードバトラーってやつ、私も遊んでみたことがあります。確かにみんなでハマれば燃えそう。ただ、抽象的な内容だから、想像力が途切れるととたんに飽きてしまう。と、いうわけで、その点をフォローしてしまったのがコイツですね。抽象的な数字でしかなかったキャラクターにちゃんとしたグラフィックを与え、しかも本来の味も活かしている。面白いです。こういう異種配合はいいことだし、ゲームの世界が広がって楽しいですよね。ハマってる子供たちは、もう、大喜びだと思います。シミュレーションの方も、まあ、オマケレベルでは終わってないし。ただ、申し訳ないんですが、こういうソフトに対する評価の用意が私にはできていない。今回は採点を見送らせて下さい。

NBAオールスターチャレンジ

アクレイムジャパン／５月21日発売／¥8800
■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：90%■コンティニュー：なし■プレイ方法：２P対戦可

フリースロー、ワン・オン・ワンなどのごくごくシンプルなプレイに絞り込んだ、一風変わったタイプのバスケットボール・ゲーム。つまり、オールコートの、通常の試合形態はまったくなく、参加プレイヤーは最大２人。選手はNBAの全チーム中から自由に選べる。思い切ってシンプルな内容にしたことで、非常にわかりやすいゲームとなった。


↑１対１の駆け引きとシュートの快感だけを追及したワン・オン・ワンのモード


↑３ポイントシュートもバスケットの花のひとつ。時間制で挑戦することも可能

究極のシンプルゲーム

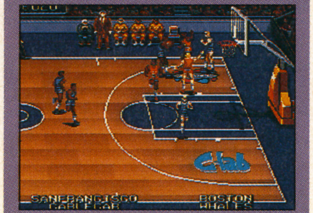
むう。これは何といっていいのか。確かに面白いし、それなりによくできている。しかし。このシンプルな内容が１本のゲームとして成立するのかどうか、という点が問題。対戦プレイならまだしも、ひとりでこれを遊ぶのはちょっとつらそう。きっと、すぐ飽きる。いや、さらに追い打ちをかけるようだが、なにしろやることが単純だから人間同士の対戦で遊んでも、そうそう長続きはしそうにない。しかしね、別にこういうゲームがあってもいいわけです。いいんだけど、商品としてどうか。普通のソフトの平均的な価格の半分くらいの価格設定だったら、納得できる。値段も内容もお手軽、そういうソフトがあってもいい。だから……もう少し安くしてほしかったなあ。

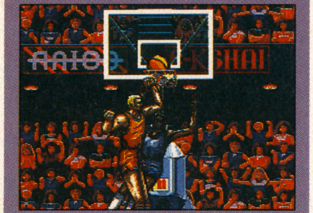
5

スーパーダンクスター

サミー／４月28日発売／¥7900
■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：２P対戦可

最近大流行の感があるバスケットボール・ゲーム。データはNBAをモデルにしたもので、基本的に好きなチームを選んで遊べ、また、リーグ間の越境対戦も自由だ。システムは自由度の高いアクション型。ボタンごとにジャンププレイ、パス、スチールなどが割り振られていてわかりやすい。シュート時はクローズアップのデモ画面に切り替わる。


↑シュート直前のプレイ。ここからクローズアップシーンにチェンジするのだ


↑ダイナミックなクローズアップ。シュート時の状況でバリエーションがつくぞ

バスケットものの佳作です

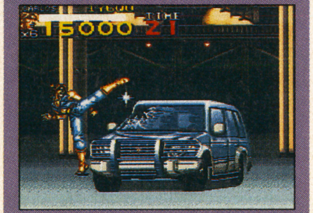
最近のバスケものとしては、比較的出来のいいほうだと思います。混戦時のボールの位置や選手の動きも比較的見やすく（まだちょっとツライけど）、アクションゲームとして見ても悪くありません。ある程度、操作の実感が得られるということですね。例えばスイッチプレイ、シュートと見せかけてのパス、リバウンドなど、限られてはいますが、スーパープレイを自分の意識的な操作によって実現できる点は大いに買えます。これなら対戦プレイでも、少しは駆け引きの感覚が出るかな、と。ただ、拡大シーンがちょっとショボいかなあ。グラフィックもだけど、音が……。やっぱりダンクシュートは「しゅぱ」じゃなくて、力強く、「カツン」といってほしいです。

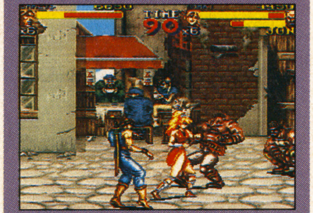
6

ファイナルファイト２

カプコン／５月発売／¥9000
■容量：８M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■バックアップ：なし■プレイ方法：２P同時可

「ファイナルファイト」型とまでいわれるようになった、乱闘・スクロール型の格闘アクションの代表作、その続編第二弾だ。基本システムに変化はないが、SFC版第一弾とは違い、２人同時プレイを実現。キャラクターは、おなじみハガーと、新顔がふたり。ガイの師匠とその娘が敵にさらわれ、その妹と、ガイの兄弟弟子であるカルロスが立ち上がる。


↑新顔のカルロスは、同じ師匠を持つだけあって、ガイと似たアクションをする


↑おや、背景をよく見れば、春麗がラーメンをすすっているではありませんか！

当初のパワーはないかなあ

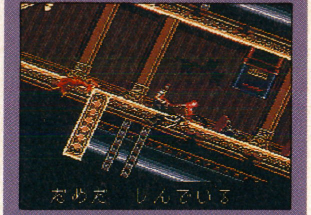
このスタイルのゲームもずいぶん増えて、試行錯誤も繰り返され、バリエーションも出そろったとなれば、やっぱり本家の第二弾にはそれなりの期待をしてしまいます。で、正直いって、その期待には応えてくれていません。無難な続編という印象。システムは確かに前作からそれほど変わっていないのですが、やはり時代は進歩する。少々単調に感じられてしまうわけです。ハガーのアクションがますますザンギエフと同じになるなど、楽しいことは楽しいんですが、技の種類が増えたわけではなし、決定的な「第二弾ならではの魅力」に欠けます。動きの描写も、むしろ前作より粗くなった感じ。ちょっと残念です。そうなると、背景のストIIキャラ探しもねえ。いいんだけどさ。

6

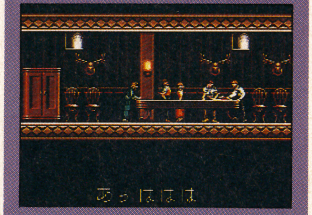
セプテントリオン

ヒューマン／5月発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：アドベンチャー■ROM完成度：100％■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

豪華客船の沈没という極院状況を舞台とした、独創的なシステムを持つゲーム。アクション操作によって進められるアドベンチャーという印象だ。大事故に翻弄される人間と状況をリアルに描いているため、目的らしい目的はない。しかし結果的には、船が完全に沈むまでの制限時間内に、途中で出会った人々を助けつつ脱出するのが目的になるだろう。



↑行動中も船は容赦なく傾斜する。回転機能のまったく新しい使い方を提示した



↑主人公は4人の中から選べる。その他にも多くの登場人物がいて、物語がある

これはなかなかの意欲作

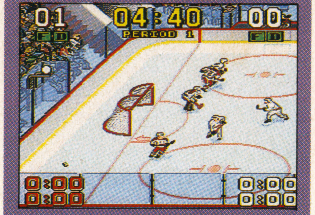
ゲームを始めてみると、もったいぶったデモと奇妙な操作感が、アメリカものの移植か？　と思わせますが、純粋なオリジナルです。舞台は完全に転覆した豪華客船。刻々と沈みつつあり、しばしば傾斜の角度を変える中、脱出の道を模索する。そんなゲームです。システムの説明は難しいのですが、強いてジャンル名をつけるなら、リアルタイム・アクション・アドベンチャーとでも言えばいいでしょうか。アイデア、根本的なゲーム思想等の斬新さには見るべき点が多く、ちょっとこの欄では書ききれないほど。意識的にゲームを遊んでいる、という自覚のあるユーザーなら、これは必見でしょう。完成度、バランス等に弱点も目立ちますが、意欲は大いに買えます。

7

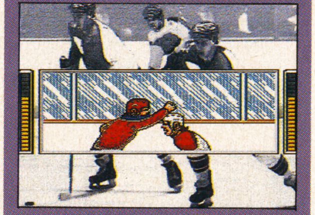
スーパースラップショット

アルトロン／5月28日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：90％■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

対戦プレイが可能な、アイスホッケーのゲーム。基本的に、ジェネシスの『マリオレミューホッケー』からの忠実移植だ。通常のプレイ以外にも、単純なボクシングゲームのようなファイトモード、PK戦などのバラエティーを楽しめる。多少慣性のついた操作感覚で、激しいぶつかり合いや、スピーディーな展開をリアルに再現している。



↑パックの動きはかなりスピーディー。それだけに、見失うことも割とよくある



↑あまりにも素朴なファイティング“殴り合い”モード。これが結構疲れるんだ

基本は普通のスポーツもの

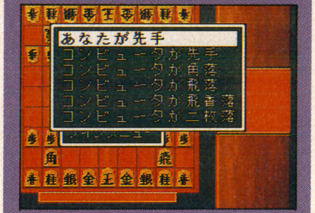
アイスホッケーってもの自体、日本ではアメリカほどポピュラーじゃないんで、どうも地味な印象になってしまうんですが、ゲーム自体も割と地味です。バックの打ち方を使い分けられたり、拡大のモードが何種類かあったり、確かに工夫はあります。あるんですが、例えばシュートの決まり方が「よし、決めた！」とはならず、「あれ、入ってるよ」という感じになってしまう。つまり、アクション的にはよくできてるんだけど、パスワークとかフォーメーションとか、戦略的な部分の底が浅い。殴り合いモードもご愛敬として許せるんだけど、ゲーム性は超低い。ただ、選手などのデータ関係は凝りまくってるんで、本場のソレが好きな人だったら、うれしいと思います。

6

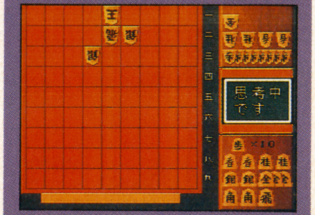
早指し二段森田将棋

セタ／5月28日発売／¥14800
■容量：4M■ジャンル：テーブル■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P同時可

スピード、レベルとも、よりパワーアップして帰ってきた森田将棋。グラフィック等での演出、虚飾等をいっさいそぎ落とし、機能のみに徹する“本気の人向け”に仕上がっている。モードの種類も充実しており、3レベルの対局と段位認定戦、自分で駒を配置しコンピュータに触かせる詰め将棋、待ったが可能な入門編、さらには人間同志の対局にも使える。



↑結構強いので、最初は入門編で挑戦してみるべし。角落ちなどのハンデも可能



↑これも定番となった感がある、詰め将棋モード、コンピュータが解いてくれる

パワーアップ、中身で勝負

知らない人から見ればこのソフト、いや、私自身よく知らないんですが、また同じようなのが出てるなあ、という印象にしかなりません。結局変わったのは中身の思考ルーチンの方で、だから、本気の人向けの本気のソフトです。チェスとか、将棋とか、コンピュータの思考をいかに強く、速くできるかというテーマは、もうずいぶん昔から続いているわけですが、日々のたゆまぬ努力の結果、今でもこういうきちんとした形でその進歩が示されると。実に素晴らしいことじゃないですか。こういうソフトはゲーム全体の中ではなく、将棋ゲームの中で何点か、という評価基準しかないんで、将点は控えます。ちなみに私は、いちばん弱いレベルで3回やって、一度も勝てませんでした。

かかってきなさい

予告通りの新コーナー

紙面刷新の一環で、ブロードウェイもようすが変わりました。そこで私は考えたのです。いつまでもくだらねえコラムばっか書いててもなんなんで、勝手に新コーナーを作ってしまおうかと。そう、前々から書いていたアレです。私のレビューへと文句をきちんと受け付けてしまおうというわけです。

こういうスタイル、つまり私自身の価値観がそのまま出てしまうタイプのレビューですから、当然反論はあるはず。みなさんがそれを言いたくなるのも当然のこと。私も誤解されたままでは嫌だし、また、ナメたレビューだったなあ、と思ったら素直にあやまりますよ。ゲーム批評なんてもの、まだまだ全然成立してないわけで、だから；そんなやりとりがお互いの意識を高めていくんではないでしょうか。そして、ユーザーの意識が高まることが、そのままゲーム自体の質の向上につながっていくことは言うまでもありません。

また、いただいたお便りの内容については、量にもよるけれど、できるだけそのまま掲載したい。なぜというに、こちらは選択する側であると同時に、後からコメントできるわけで、明らかに強い立場にあるのです。それがアンフェアだ、と言われるような結果には絶対したくない。だからそうならないよう、それはもう細心の注意を払っていこう、とかように思っているわけなのです。

あ、だけどね、別に無理して書いてこなくていいからね。モロ掲載狙いのあざといのはイヤよ。ホントに書いたいことだけ書いてきてください。特にそういうのがない時は、それはそれで、また自堕落なコラムでも復活させるので、心配しないでください。……と、誰も心配しやしねえか。

ま、そういうわけで、今後ともよろしく。それと、ネタは多少昔のやつでも全然構わないからね。待ってます。

※VOL.5のTVゲームブロードウェイで表記に間違いがありましたので訂正し、関係者の方々におわびを申し上げます。『デュアルオーブ・精霊珠伝説』➡『〜・聖霊珠伝説』

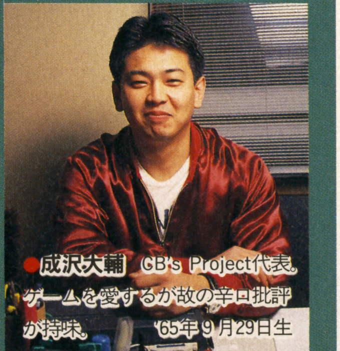
MD メガドライブ

さらなる飛躍のための準備月。これから力をためてダッシュだ！

中心となって引っ張っていくソフトがなく、ちょっと中休み状態のようだ。メガドライブ2も発売されたことだし、これからがメガドライブの勝負となるはずだ。

こだわりの点数評価

⑩………一生モノの価値あり
⑨…面白くってサイコーだっ
⑧………実によくできている
⑦…一定の水準に達している
⑥………この点で当たり前
⑤……何かが足りないのだが
④………商品になる一歩手前
③…これ、ホントに売るの？
②…………………………論外
①……不良品、商品にあらず

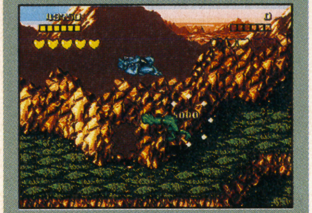


●**成沢大輔** CB's Project代表。ゲームを愛するが故の辛口批評が持味。 '65年9月29日生

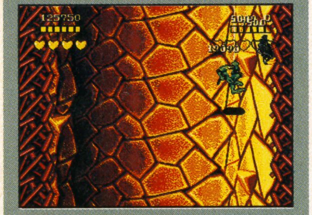
バトルトード

セガ／3月26日発売／¥6800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

元々のオリジナルはスーパーNES用。それからファミコンに移植され、さらにジェネシスからメガドライブへと移植された。〝バトルトード〞という名のカエルが主人公のアクションゲーム。横スクロールタイプの格闘型で、面によってマップデザイン、フィーチャーの質がまったく異なるのが特徴だ。そのわりに操作系は2ボタンのシンプルな構成である。



↑キャラクターの動きはデフォルメされている。いかにもアメリカっぽい



↑縦穴を降りていく2面。キャラクターのコントロールが難しいのだ

すぐれた内容はFCと同じ

ファミコン版は自分が大好きなゲームのひとつで、かなりはまりこんでプレイした記憶がある。ファミコンソフトとは思えないような技術力とマップデザインの豊富さが魅力だった。このメガドライブ版はまったくといっていいほどファミコン版と同じだ。わずかに色数が増えたぐらいで、フィーチャーのデザインからタイミングまでほぼそっくりである。もちろんこれはオリジナルの完成度が高かったからにほかならないだろう。今プレイしても決して色あせてはいない。ただし感触として、ややボタンに対するレスポンスが遅くなったような気がする。

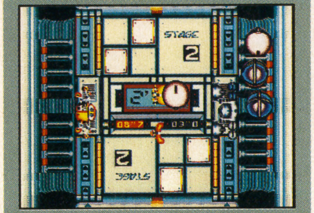
徹底したパターン重視のゲームで、キャラクターも妙であるがゆえに人を選びそうだが、それも味のひとつだ。

7.5

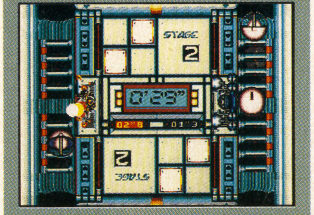
ボールジャックス

ナムコ／4月23日発売／¥6000
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：2P対戦可

メガドライブオリジナルのアクションゲーム。敵味方でそれぞれ2つずつあるボールを奪いあい、1ラウンド3分を戦う。終了後、敵より多くボールを持っているか、ラウンド中に4つボールを集め、一定時間以上持っていると勝ちになる。ボールを奪うときに敵にぶつけることや離すタイミングを調節して攻撃することができる。



↑12種の敵は行動パターンが多数。こいつはボールを奪うことしか考えていない



↑4回ダメージを受けると一定時間停止。この時を狙って敵はボールを奪いまくる

球技というにはあまりに異質

このゲーム性を何と表現したらよいのだろうか。ボールを使うゲームながら、守りと攻めの境界線がきわめて曖昧で、「攻めつつ守る」「守りつつ攻める」ことの中で、戦略的なテクニックを要求される。つまり、球技としての「攻めと守りが切り替わる瞬間」はなく、常に攻めと守りの両面を考えつつ戦わなくてはならないのだ。その意味でたいへん斬新なゲーム性であるといえる。思いのほかテクニックも豊富で、自在にボールを操れるようになると、ただそれだけで爽快感がある。

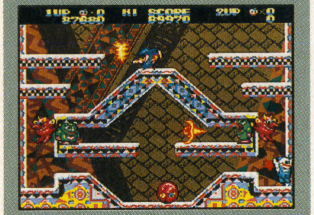
もっとも1画面のゲームとしてはややうるさすぎるきらいがあるが、これはゲーム性にかかわる部分でもあるので致し方ないことか。対戦向けであることは言うまでもない。

7.5

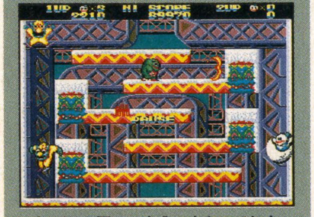
スノーブラザース

テンゲン／5月28日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P同時可

オリジナルは東亜プランの業務用アクションゲーム。各ステージは1画面固定で、全部の敵を倒すと1面クリア。敵に雪弾ショットを何発か当てると雪玉となり、キックで転がすことができる。転がした雪玉は敵を倒すことができ、連続して当てるとボーナスが入る。各フロアは7ステージで構成され、最終ステージにはボスが待ち受けている。



↑コミカルな敵キャラクターたち。火を吹くものなど、攻撃方法はさまざま



↑転がした雪玉に自分で当たってしまった。しかし転がっている間は無敵なのだ

昔懐かしい香りが漂う

例えば『フェアリーランドストーリー』。例えば『バブルボブル』。さらには『レインボーアイランド』。いずれもタイトーが発売した『スノーブラザーズ』と同タイプのアクションゲームであり、『スノーブラザーズ』は確実にそれらのゲーム性を受け継いだゲームなのである。

この手のシステムを旧式といっては失礼だが、特に新鮮味を感じさせることはない。それだけに各面ごとの戦略性やキャラクターの面白さなどが問題になってくるのだが、やはり地味な印象はぬぐい切れない。きれいにはまとまっているのだが、例にあげた『バブルボブル』あたりの豪快さがあればもっと楽しかったとは思う。

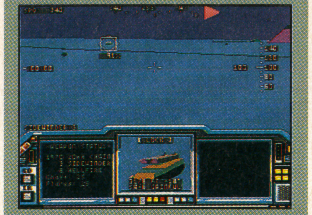
それでも遊べるゲームには違いないのだが。

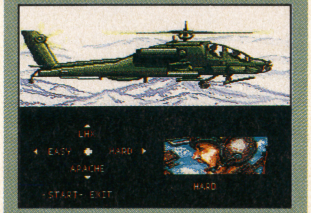
6

LHXアタックチョッパー

ＥＡビクター／６月４日発売／¥8900
■容量：８Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：１Ｐ専用

ジェネシスから移植されたポリゴン使用のヘリコプターフライトシミュレーション。アメリカ陸軍の次期主力攻撃ヘリコプターＬＨＸに乗りこみ、ミサイルランチャーを破壊するなど与えられた指令を遂行してゆく。アメリカものらしくリアルさが前面に押し出されている。コクピット内からのものやアップビューなど全部で11の視点が用意されてある。


↑攻撃の命中率がパーセントで表示される。攻撃は敵を引き付けてからしたほうがよい



↑ＬＨＸ以外にも〝ＡＨ-アパッチ〟が選択できる。搭載できる武器の種類が違うのだ

リアルと遅さの接点は？

『デザートストライク』に続く湾岸戦争が素材のシミュレーションだが、内容はまったく別物。こちらはポリゴンバリバリの３Ｄである。

うーん、操作が半端じゃなく複雑なのだ。ボタン操作は〝スタートボタンを押していない状態〟と〝スタートボタンを押している状態〟の２系統に別れているんだから、その複雑さは並大抵じゃない。いくらリアルさが売り物だとはいっても、家庭用のハードでここまでやらせるのはないんじゃないか。さらに２コントローラーでの操作系もあるってんだからとんでもない。

もっとも、その操作をおぼえたとしてもスピードの遅さが待っているんだからたまらないのだ。

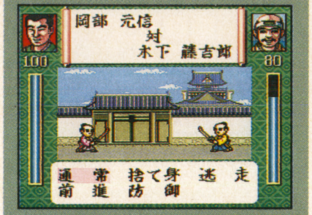
慣れれば面白いと言うにはあまりにきつくて。

4

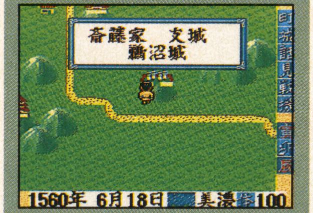
太閤立志伝

光栄／５月28日発売／¥11800
■容量：10M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１Ｐ専用

光栄お得意のリコエイションゲーム。一介の足軽頭から関白に昇りつめた豊臣秀吉の半生をたどる内容だ。主君の命を忠実に遂行し、信頼を得ながら身分を上げ、最終目標は天下統一、関白の位に上がる、織田信長が関白の位を受けるという３つがある。戦死、寿命、決闘での敗北、大名の信頼をなくして手討ちにされたりするとゲームオーバーになる。



↑まずは弁舌のうまさや剣術を人から習う。妻であるねねの助言も大切だ



↑迂闊に敵対する大名の城に近づいてはいけない。いきなり襲われてしまうのだ

下積み生活は大変なのだ

戦国ものが好きなら、木下藤吉郎が豊臣秀吉だということはいうまでもないことだろう。このゲームは、彼が信長の家臣のひとりとして低い身分から成り上がるまでのゲームだ。

開始当初、立場の弱い藤吉郎は取れる行動も限られている。同じ織田家に仕える家臣たちに師事して足りない能力を上げたり、情報を集めたりしてしばらく地道な作業を繰り返さなければならない。これが実に地味で、なかなかむくわれない。町人のフリして馬屋の下働きをするなど、一般的なＲＰＧではまずないだろう。

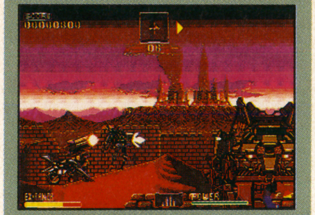
そういった地味なところからのし上がっていく所が、リコエイションゲームである『太閤立志伝』の魅力なのだが、おもしろいと思う前に飽きてしまいそうだ。　　（塩田信之）

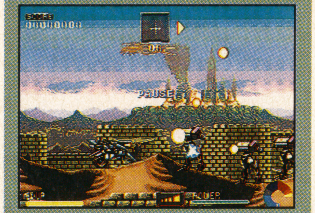
5

エクスランザー

セガ／５月28日発売／¥6800
■容量：８Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

主人公がロボットのダメージ制横スクロールアクションシューティングゲーム。制作はガウ・エンターテインメント。ジャンプ時の慣性のある動きや、Ａ、Ｃボタンでの左右撃ちわけが特徴。自機には補佐の戦闘バイクがつき、合体したり別々に行動することができる。ファイティングパッドに対応しており３つボタンではできない操作が可能となる。


↑Ａボタンで左側に攻撃、Ｃボタンで右側に攻撃。自機の方向転換も同時に行う



↑バイクの合体。移動スピードは速くなるが、サブウェポンが使用できない

作りはごく当たり前だ

横スクロールのロボットアクションといえば『重装騎兵レイノス』を思い出してしまう私である。古くたって面白いものは面白いんだからしょうがない。続編格に当たる『重装騎兵ヴァルケン』も相当の完成度であり、ロボットものの見本となったといえるだろう。

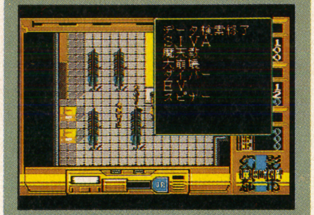
『エクスランザー』もロボットものであるが傾向はかなり異なる。ひたすら撃ちまくりのシューティングゲームに近い。それがいいのか悪いのかは別として、特に目立った工夫が見られないのは残念だ。バイクとの合体もさほど効果的とは思えないし、敵の攻撃もただ激しいだけで、驚くべきようなものは見られない。

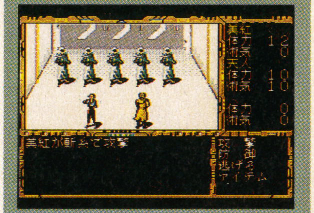
わずかにグラフィック面での努力だけはうかがえるのが救いか。未完成版なので点数評価は差し控える。

幻影都市

マイクロキャビン／５月発売予定／¥7800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：90%■バックアップ：あり■プレイ方法：１Ｐ専用

パソコンから移植された近未来の香港が舞台のサイバーパンクRPG。退魔のプロ・天人、美紅の２人が香港を裏から牛耳る天魔教団を壊滅させるストーリー。フィールドタイプの２Ｄマップに３Ｄの戦闘シーンが基本の構成になっている。詰まったときは「相談」コマンドでパーティーのメンバーからアドバイスを受けることができる。


↑街角のセーブポイントでは、重要な情報の説明を受けることができる



↑始めは人間の姿をしている天魔教団も後半は、その恐ろしい本性をあらわす

操作が重いぞ、これ

パソコンでそれなりにヒットした作品ということだが、どうもあまりお上手な移植じゃなかったようだ。グラフィックは通常シーン、アニメシーンともごくごくフツーのクオリティであるし、全体的な雰囲気もやや陳腐ではあるが悪くはない。

ただ、肝心の操作系とそこから派生するマップデザインが困りものなのだ。キャラクターを動かすと、どうも反応が悪く、スムースじゃない。さらにマップ自体が不必要に広く、操作性の悪さとあいまってもどかしさばかりが目についてしまう。これではゲームを楽しむどころではない。

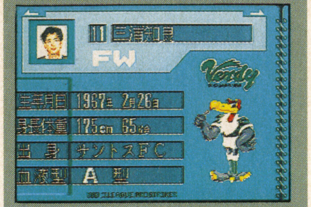
どんなに面白かろうと、ごく基本的な部分が悪ければ話にならない。今一度そのあたりを煮詰めてからでも遅くなかったのではないだろうか。

3

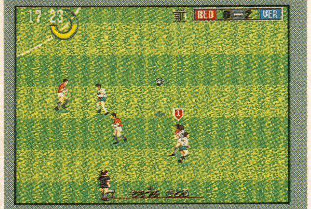
Jリーグプロストライカー

セガ／４月23日発売／¥8800
■容量：８M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％ ■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：４P同時可

Jリーグ公認のオリジナルサッカーゲーム。フィールドを上から見下ろすタイプで、３Dの表現は一切ない。Jリーグの全選手が実名で登場し、シュート、ドリブルなどのグラフィックは実際の選手の動きを参考にして作られた。モードは、プレマッチ、勝ち抜き戦のカップ、メインのJリーグモードの３つがある。観客から歓声やブーイングが出る。



↑各選手のデータは全部実在のものと同じ。方向ボタンで次の選手に切り替わる



↑ボールを蹴ったあと方向キーを入れると、カーブをかけることができる

スピード感はなかなか

サッカーゲームの命はスピード感である。まず評価するポイントとしてその点を重点的にチェックするようにしている。その意味からすればこの『～プロストライカー』は合格点が与えられる。フィールドの広さと選手の動きの小気味よさがうまくはまり、いかにもサッカーらしいアクションを再現している。トップビューのサッカーゲームの中でもかなり上位に評価することができよう。

グラフィック面もきわめてしっかりしており、さすがはジェフユナイテッドに撮影協力を仰いだだけある。

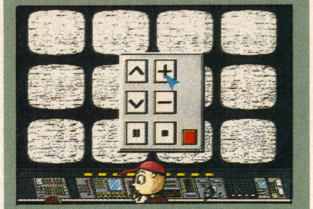
全体的に高水準の出来だが、願わくばボールの判定をもう少し大きくしてもらえれば、さらに白熱するチャージ合戦になったのではないだろうか。しかし完成度は高い。

7

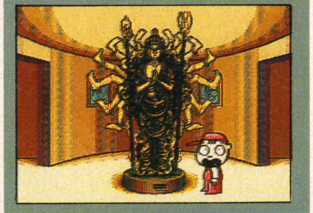
スイッチ

セガ／４月23日発売／¥8800
■メディア：CD－ROM■ジャンル：ETC ■ROM完成度：100％ ■バックアップ：あり■プレイ方法：１P専用

メガドライブオリジナルのアドベンチャーゲーム。面画上に表れるスイッチを選択して押し、それによって起こるリアクションを楽しみ、かつ正しいボタンを探し出し、次の場面へと進む。最終的な目的は世界を正常に直すスイッチのボタンを押すことだ。フィーチャーのデザインをワハハ本舗の喰始が担当している。スイッチ数は全部で1000以上ある。



↑どのスイッチを押すか。押してみないと次に何が起こるかはわからない



↑千手観音から足が出た！　こんなフィーチャーがぎっしり用意されている

ゲームであることに不満

前号でも取り上げたソフトであり、一応完成版をプレイしたが、特に印象には変化がない。

しかし、なぜこのゲームを〝ゲーム〟にしてしまったんだろう。スイッチを押して何かの変化が見られるというのはいい。しかしそのフィーチャーが終了してしまうと、入力前の状態に戻ってしまうのはいただけないのだ。なぜ正しいスイッチを押すことだけを目的としてしまったのか。なぜ起こったフィーチャーをそのままにして、次のスイッチ入力を待つようにしなかったのか。

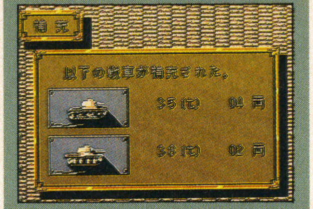
意欲は確実にうかがえるし、プレイしてそれなりに楽しい部分もある。しかし納得できない要素も強く、どうしても不満が残る。このままもっと煮詰めれば大化けしたと思うのだが…非常に惜しい。

※ゲームの性格を考慮し、点数評価は控えます。（編集部）

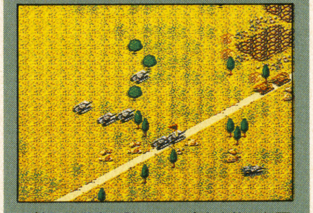
騎士伝説

講談社総研／５月発売予定／¥9800
■容量：10M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100％■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：１P専用

メガドライブオリジナルの戦術級リアルタイムウォーシミュレーション。第二次世界大戦のヨーロッパが舞台で、プレイヤーは中隊単位のドイツ戦車機甲師団を指揮する。シナリオ総数は21で、大勝利、勝利、敗北によって進み先が変化するキャンペーン制である。各戦車には装甲厚、主砲有効射程、発射速度など細かいデータが設定されている。



↑各シナリオの最初には、最新の戦車が補充される。人員も補充されるのだ



↑敵の移動先を読んで、味方全体で包囲しよう。戦車の弱点である後方を狙おう

きっちりした作りに好感

おもしろいシステムだ。移動中のユニットに砲撃先を指定すると、移動しながら攻撃する戦闘モードがないぶん展開がスムーズだし、複数のユニットが同時にひとつの敵に攻撃することもできる。

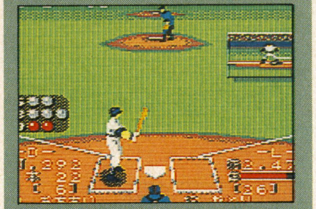
ただ、面白いゲームだからこそ細部のアラが気になる。移動先を指定したはいいが、障害物があるとユニットが止まる。仲間同士の玉突き状態で身動きが取れなくなることもしばしば。破壊されたユニットは障害物となり、これも邪魔。あと、ヘックスじゃなくスクエアなのに、カーソル移動に斜め入力が要求される。不便。速度も満足できるし、グラフィックもきれい。やり込んでみたいと思わせるだけに、もっと手軽にして欲しかったのだ。　　（塩田信之）

6

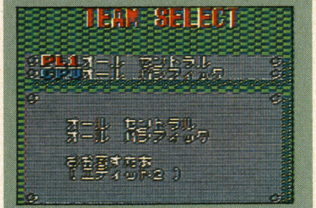
プロ野球GGリーグ

セガ／４月29日発売／¥4500
■容量：２M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％ ■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：２P通信対戦可

プロ野球12球団公認の野球ゲーム。すべての選手が実名で登場し、昨年度のデータが一目でわかるプレーヤーズデータがついている。打者のバッティングフォームなどは、実物の選手そっくりに再現されている。ピッチャーの体力はゲージで表示され、替えどきの目安がつきやすい。試合前に細かな設定を決めることができる。



↑落合の神主打法もちゃんと再現。他の選手も個性的なフォームをする。



↑12球団以外にも、オールスター球団を選択して戦わせることもできる

作りは相変わらずだが…

セガの野球ものは作りが荒っぽくてどうしても好きになれないのだが、それでも以前に発売された野球ゲームから比べればずいぶんマシになったようである。ぎくしゃくした動きが少なくなり、わりとスムーズに流れるようになったようだ。それでも『ファミスタ』あたりの域にはまだまだ遠く、よろこんでプレイするには至らない部分も多い。

もっとも、ディティールの強化には力を注いでおり、各選手のスタンスなどはリアルに見せている。また昨年の選手データを見ることができる機能をつけるなど、ゲーム以外の方向へ向かおうかとしているようだ。

でもやっぱり野球のシステムをもっときっちり作ってほしいと思う。せっかくよくなってきたんだから。

5

PC
ピーシーエンジン

CD3枚にROM3つ低調さをそのまんま表してますなあ。

この5月から6月にかけては、どこも作品の谷間と言うべき時期になってしまうのですが、今月は哀しいくらいモノが集まりませんでした。もっとがんばってくれええ。

こだわりの点数評価

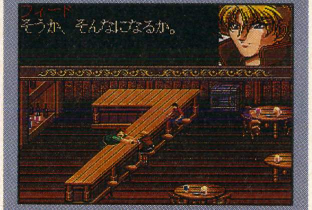
⑩…年に1本あるかないか！
⑨…タイムワープする程熱中
⑧…名作、買い得ソフト等々
⑦…おっ、やるじゃんかさぁ
⑥…まあ、こんなもんでしょ
⑤…甘い作りが目につくぞ！
④…方針がずれてるんじゃ？
③…制作者にプライドがない
②…販売会社にプライドなし
①…味のある。クソゲーです

●**辻猛**　㈲辻事務所代表。何よりも技術に重きをおいた評価に定評がある。　'65年4月17日生

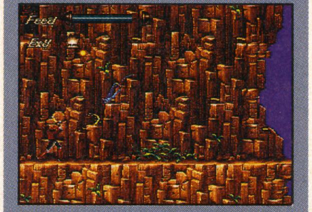
フィーンドハンター

ライトスタッフ／4月16日発売／¥7800
■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクションRPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

横のスクロールタイプのアクションゲーム。主人公の武器は剣。この剣とジャンプを巧みに使って敵を倒していく。敵を倒すと、パラメータを上げるパワージェムが手に入る。どのパラメータに割り振るかは自分で決められるので、思い通りの主人公が作れるというわけだ。動きも非常に滑らか。町中のイベントなども演出が凝っている。



↑シナリオ部分でもキャラクターはアクションでよく動く



↑操作は簡単なので慣れてしまえば楽しめる。高い所では要注意

細部はいいけど……

高い技術力には定評のあるライトスタッフの作品と期待していたのだが、考えすぎという点ばかりが目立つ作品となってしまった。

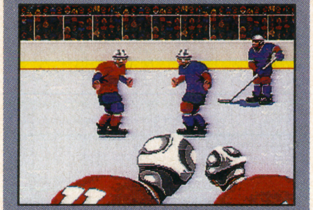
このゲームの一番のウリは、動きや、細部のリアルさなのであろう。ショップへ行けば、それまで新聞読んでたおじさんが、すっくと立ち上がって話しかける部分は、実際に人間が行っているような感じをプレイヤーに与えてくれる。主人公の動きのパターンが非常に多く、カクカクせずに滑らかに歩く姿が見れる。このように、細かい部分でのネタは成功しているのだが、それがゲームの流れの中ではものすごくアンバランスな形になってしまっている。プレイしててちぐはぐな感じがするんだよね。システムに目が行き過ぎだ。

6

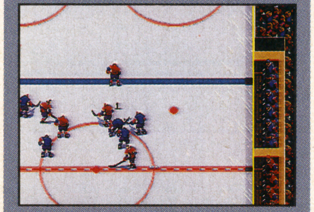
TVスポーツ・アイスホッケー

ビクターエンタテインメント／4月29日発売／¥7200
■メディア：Huカード■ジャンル：SPG■ROM完成度：100%■パスワード：あり■2P対戦可

本格的なアイスホッケーゲーム。色々な国が参加チームとなっているし、個人のデータが色々と出るので把握しておくと役にたつ。また、試合のハーフタイムの時、個人データが出るので、その時にメンバーチェンジをすることができる。ルールの選択によって、試合の運び具合がかわってくるので、その辺は良く考えて選ぼう。



↑試合中だとしても、当たりがあまりにも凄いと、乱闘に



↑自分の動きをうまく把握して、敵をうまく突破する

アイスホッケーを知れる

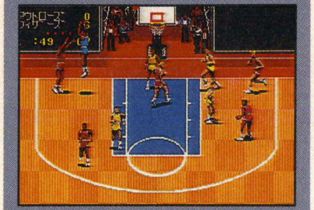
アイスホッケーを知らない人がやっても、思わず「アイスホッケーって面白い!!」といいたくなってしまうゲーム。反対に、アイスホッケーを知る事ができるのでは？　だいたいスポーツ物っていうのは、ある程度の知識が必要だが、これは、なんとなーくわかるという状態でもそれなりに楽しめてしまう。スピードもあり、動きもきちんとスケートの様に滑っているので面白い。ある条件がそろえばダイナミックなシュートシーンが見れる。特に、ゲーム中に1対1の乱闘シーンが入り、そのプレイヤーが自分ならば、闘うことができるというのがよりいっそう面白くしている。ただ、プレイ中の動きの良さに対し、ゲーム開始時などの動きが御粗末なのはいただけない。

6

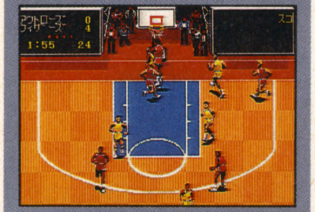
TVスポーツ・バスケットボール

ビクターエンタテインメント／4月29日発売／¥7200
■メディア：Huカード■ジャンル：SPG■ROM完成度：100%■パスワード：あり■2P対戦可

今や、3ON3で盛り上がっているバスケットボール。ほとんどのプレイがどちらかのコートでしか行われない。選べるチーム数も多く、各選手の能力も解る。また選手の疲労度により途中で交代ができる。ダンクシュートやパンプフェイクのような高度な技がたくさんあるので、プレイ的にはとっても遊べる。ただ、操作性に多少難あり？



↑ゴール下から決めるには、パスワークが肝心



↑うまくタイミングを合わせれば、シュートは止められる

どんなに技があったって

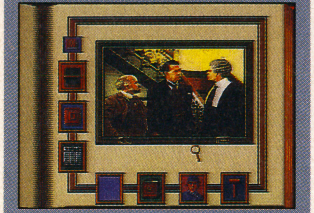
本当にこれをバスケといって良いのだろうか。はたしてバスケを詳しく知らない人が、どこまでこれに対応できるのか見てみたいものだ。あまりの小技の多さに、バスケ経験者の私でさえ、「どうなってんだこりゃ？」状態が幾度となくあった。チーム数も多く、メンバーの個性もありそういったところではある程度楽しめるが、はっきり言ってしまえばそれまで。画面の動きも単調で、操作をしなくても「別に……」といった感じ。特にコート中央でプレイをすることはできず、どちらかのコートでしかボールの奪い合いをすることはできない。つまり、ボールを持ってドリブルを始めたら、自動的に自分のコートに行ってしまうという単純さ。リアルなバスケットとは言えない。

3

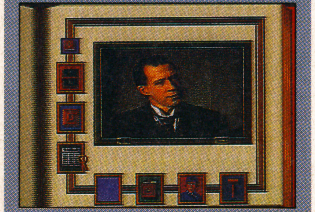
シャーロック・ホームズの探偵講座II

ビクターエンタテインメイト／5月28日発売／¥8200■メディア：SCD−ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

以前出された『名探偵シャーロック=ホームズ』の二作目。中には三つの事件があり、事件にはそれぞれ難易度があるので、自分にあった事件を選び、自分がシャーロック=ホームズとなって事件を解いていくことが出来る。スーパーCDなだけあって、ビジュアルが素晴らしい。うまく推理を続けていけば、多くのビジュアルに接することができる。



↑聞き込みにはほとんどワトソンが行くが、ホームズも大事な時には来る



↑ホームズが聞き込みの時にたくさん話をしていたら、注目／

事件よもっと胸をはれ！

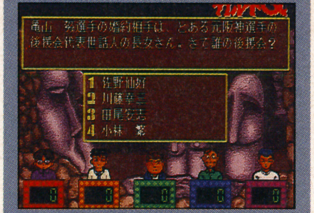
これを『シャーロック＝ホームズ』と呼ぶには耐えがたいものがある。なぜなら、このゲームは『シャーロック＝ホームズ』でありながら、名探偵シャーロック＝ホームズ風ではない解き方で進んでいくからだ。別に『エリキュール＝ポワロ』というタイトルでも通じてしまうのでは？　単なる推理物とすれば、ストーリー的にまあまあだが、「ホームズ」に関してはまだまだと言える。せっかくSCDでビジュアル面を頑張ってみても、このゲームではその映像でさえ「ただそこにある」だけの物になってしまっている。率直に言うと、映像とストーリーが別々の物になっているのだ。ゲームでありながら紙とペンを使ってでも推理物をやりたいのならいいけどね。

5

クイズキャラバン カルトQ

ハドソン／5月28日発売／¥5800■メディア：両対応■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■5P対戦可

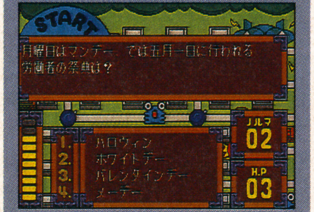
いわゆるそこらのクイズゲーム。しかし、そこはテレビの『カルトQ』をそのままゲームにしたのでそこらのとはちょっと違う。問題のレベルも三段階にわかれているものの、番組が進むように、問題を解いて行くとレベルもあがっていく。それに、五人までの対戦で遊べるので、友達などと一緒に自分達の「おたく」ぶりを競いあってみては？



亀山　努選手の婚約相手は、とある元阪神選手の後援会代表世話人の長女さん。さて誰の後援会？

1 佐野仙好
2 川藤幸三
3 田尾安志
4 小林　繁

↑いかにも／　という五人がゲームの画面に出てくるぞ



月曜日はマンデー　では五月一日に行われる労働者の祭典は？

1. ハロウィン
2. ホワイトデー
3. バレンタインデー
4. メーデー

↑オプションを選べば、こんなゲームで楽しめる。

テレビの方が面白いや

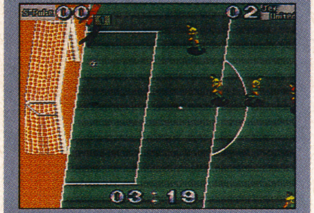
深夜番組で人気番組となった『カルトQ』その番組をそのままゲームにしたのがコレ。オタクの世界と言われる現代、自分のオタク度を測るには絶好のゲームなのでは？　選べるジャンルの数も豊富で、色々なジャンルに手をだせるが、そこらのクイズゲームの様に正しい回答がいちいちだされないので、解らない人には解らないまま全てが終ってしまう。五人のプレイヤーが参加できるという点ではナイス！　と思える。また一人の場合でも、選べばコンピュータと対戦する事もできる。だが、問題を出す時や、問題のレベルが上がる際の映像などテレビと全く同じため、ゲームとしてはそっけなさすぎる。特にエンディングは、「えっ？こんなので終り？」といった感じ。

6

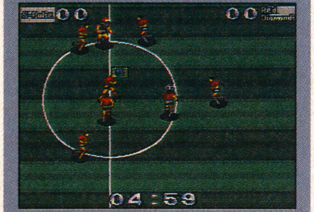
Jリーグ グレイテストイレブン

ニチブツ／5月14日発売／¥7400■メディア：Huカード■ジャンル：SPG■ROM完成度：100%■パスワード：あり■4P同時可

Jリーグの選手、チームが全て実名で登場するサッカーゲーム。試合形式やチーム選択が色々できるので、多種多様に選ぶことができる。ひいきのチーム以外は、構成やらメンバーやらがちょっとわからない、ていう人には、ガイドとしても使えるだろう。マルチタップを使えば、4人までの組合わせでプレイができるようになっている。



↑ゴールキーパーの動きも、とても良く動く



↑パスの相手も、自分で選べるので、そこら辺をうまく使おう

もっと走りまくれ

今や「プロ野球は無くなってしまうのか？」というほどおせおせムードの「Jリーグ」。それをゲームにしただけあって、これぞスポーツゲーム!!　といった具合に良く動く。しかし、こんなスピードで本当にいいのか？　ここまで面白く動いてくれるというならば、もっとスピードを速くするべきだろう。ただ、自分のゴール前でプレーが展開される時、下手をすると敵に点をあげるかの様にキーパーが動いてしまう。アップの様な部分的な画面は、驚くほどレベルが高い。レベルが高いんだからもっと数を増やすべきだろう。やはり、シュートが決まった時にやっているあの踊りを入れなければ「Jリーグ」と言えないのでは？　そうすれば試合の動きももっと楽しくなるのに…。

6

Hゲームはどこへ行く

今、マックのCDで密かに話題になっているものがあります。それは、五味彬撮影『YELLOWS』デジタル版です。この写真集は最初、本として出版される予定だったらしいのですが、記載によると発売3日前に突然、発売中止決定となり、断裁されたそうです。で、このCDは、そのフィルムをフィルムスキャナーで取込み、編集したものなんだそうですわ。

さて、これのどこが話題になっているのかというと、無修正である、という事なのです。とはいっても、エロチズムを追究しているわけではなく、体形の記録ですから、ヘンなポーズをとってたりはしません。しかも、CDに付いている小冊子に、中沢新一氏がこの写真集について？書いてくるぐらいなので、やましい感じがまったくないのです。まあ、新聞にもちょこっと掲載されたので、オヤジ的感覚で買っていくのもいるらしいのですが。

こっから本題。先に言った話題とは、無修正でHだからというのではなく、デジタルデータに対してどのような反応を、出版業界や行政の人達が考えるか、という事です。これはもう何年も前からの論議なのですが、行政の人達は、バイナリーデータとなっている無修正グラフィックや機密書類等を個人で所有したり、移動、複製等が簡単にできるという状況が生まれるという事を、早くから懸念しておりました。現に、パソコン通信を使えば、海外のネットから無修正グラフィック等をDLする事ができます。しかし個人所有である限り、規制できずにいるわけです。まあ、今回の場合は販売するものなので、これにはあたりませんけどね。このように、バイナリーデータに関しては水面化で、様々な思惑がうごめいているというわけです。あああ、文面が足らない。続く…。

FC ファミコン

緊急事態がついに発生 リリースはたった一本 FCの未来はどうなる

不安視されていたファミコンの新作のリリース状況であったが、今月はたった一本。それも任天堂から緊急発売される『ジョイメカファイト』のみ。さびしいかぎり。

こだわりの点数評価

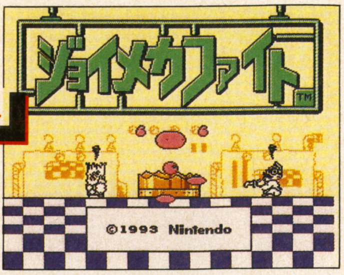
- ⑩…絶対に購入する価値あり
- ⑨…定価で購入して損はなし
- ⑧…誰でも楽しく遊べる作品
- ⑦…あと一歩のツメがほしい
- ⑥…興味があるならばどうぞ
- ⑤…無難に作られているが…
- ④…基本はしっかりしている
- ③…購入する価値はなし
- ②…見るべきところはない
- ①…とても遊べない作品

●**佐久間亮介** ゲームはＳＬＧ以外何でもこなす。趣味はリングスの観戦。'72年５月10日生

任天堂の新作・緊急リリース

「ジョイメカ・ファイト」

任天堂から新作が緊急リリースされる。ロボット同士の対戦格闘ゲーム『ジョイメカファイト』だ。ファミコンには珍しい格闘ゲームだが、その完成度は？



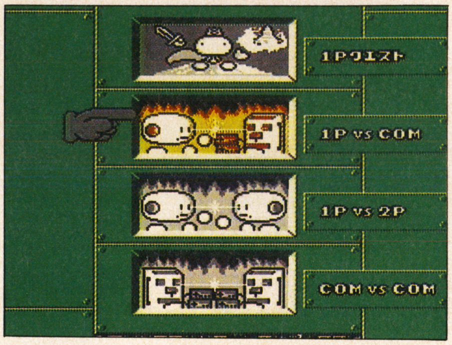
大御所が放つロボット格闘ゲーム

表現技術のうまさは必見の価値ある作品

本当に急に発売の決まった『ジョイメカファイト』。隠し玉であったのか、今月のリリース状況を知ってのことであるのか――。そのどちらでも、任天堂ブランドの新作が発売されるのは、ユーザーとしてはうれしいかぎり。発売されるのは、どれもおもしろい作品ばかりなのだから、ユーザーにとっては期待が高まるのも当然である。

本作はファミコンには珍しい、対戦格闘ゲーム。ロボットを主役としており、プレイヤーは自分のキャラを操ってコンピュータとの１対１の闘いを繰り広げていくのである。もちろん、人対人の対戦プレイだって可能なのだ。

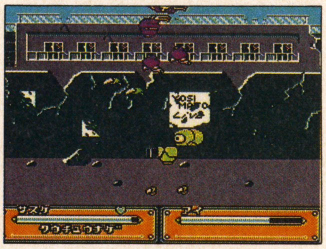
用意されているモードは４つ。１人で遊ぶクエストモード、コンピュータとの対戦を楽しむ１ＰＶＳ，ＣＯＭ，友だちとの対戦を想定した１ＰＶＳ，２Ｐ、そしてコンピュータ同士の対戦を観戦できるＣＯＭ ＶＳ，ＣＯＭだ。プレイヤーはこの中から、自分の遊びたいものを選択するのだ。



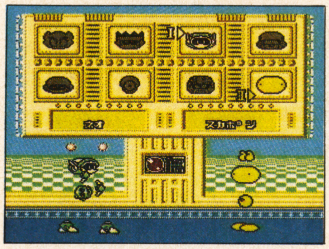
←ゲームモードは４種類。どれもが楽しい

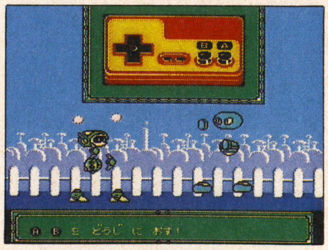
ロボットときくと、どうしてもシリアス路線を意識してしまうが、『ジョイメカファイト』では任天堂お得意の、ほのぼのとしたキャラクターを前面に押し出しているので、女の子でも共感の持てるものとなっている。このあたりは、さすがに数々のヒット作を手掛けてきた任天堂、であろう。

特筆すべきは、キャラクターの表現手段である。格闘ゲームといえば、どうしても近年のヒット作である『ストリートファイターII』が浮かぶ。が、あのようなキャラクターを、ファミコンで動かすのは無理というものだ。そこでロボットという設定を、うまく使った表現技法を取り入れている。なんと身体の部分のみだけを画面に表示し、関節は描かずに空白としてしまったのだ。コレについては次ページのキャラクター紹介を見てほしい。そこで掲載したイラストが、そのままゲーム画面のキャラクターたちとなっているのだ。

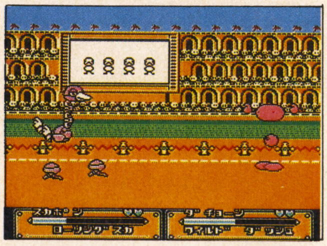


↑ロボット同士の格闘アクション！ ロボットの表現のしかたに注目。独自の技法を採用することにより、巨大なキャラを表現しているのだ

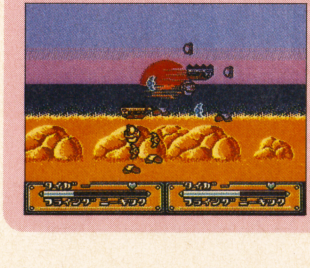

↑対戦のみのモードでは、複数のキャラクターから、自分の好みのものを選択できる。どれかひとつを決めて、特訓すると腕前があがるはず



↑もう説明書はいらない！ ゲーム中にビジュアルによる操作説明を見れる。もちろん自分でキャラを操ることもできる。とっても親切設計


↑それぞれのロボットには、４つの必殺技が用意されている。出しかたや特徴もそれぞれ違い、使いかたが勝敗の鍵を握ってくるはずだよ！

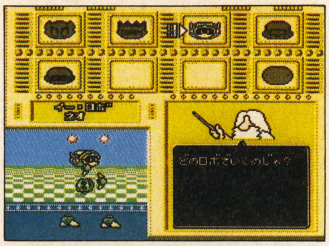
他にはない戦闘ルール



戦闘のルールは単純であれど、既存の作品にはない変わったもの。基本は、相手の体力ゲージをゼロにしてしまえば、よい。体力は実際に画面に表示されるゲージの三つ分。ゲージひとつ分のエネルギーがなくなるとダウンとなり、両者はスタート地点である画面の端に戻されて、試合は再開される。ダウンを奪ったキャラはエネルギーが若干回復する。これが絶妙のバランスを保っているのだ。

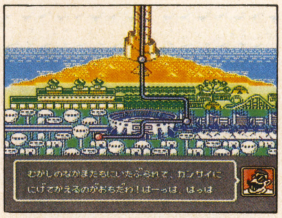
ワルナッチ博士の野望を打ちくだけ

クエストモードは、ひとりで遊ぶためのモード。用意された物語に沿ってゲームをプレイしていくことになる。4ステージで構成されており、ひとつのステージには8体のロボットと1体のボスロボットが敵として、待ち受けているのだ。目的は、悪さを企むワルナッチ博士の野望を止めること。そのためにお笑いロボットのスカポン――キミの操る主人公だ――が活躍するのだ。物語に沿って遊ぶとはいっても、情報収拾のような要素はなく、純粋に格闘だけが楽しめる。難しいことを、考える必要はまったくないのである。



↑8体のロボットを倒すと、そのステージのボスロボットが登場する。ステージ1では、倒した8体のロボットはプレイヤーの味方になるぞ

各ステージで敵となる8体のロボットとは、好きな順番で闘える。とくにステージ1では、勝ったロボットはプレイヤーの仲間となり、戦闘時に主人公スカポンの代わりとして操ることができる。そこで、キャラクター同士の相性を考えて順番を決めることも可能。

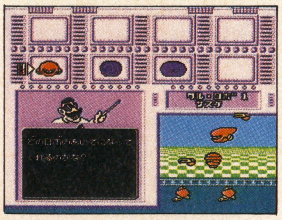

むかしのなかまたちにいたぶられて、カンサイににげてかえるのがおちだわ！はーっは、はっは

←これがクエストモードのマップ。丸い所がステージ

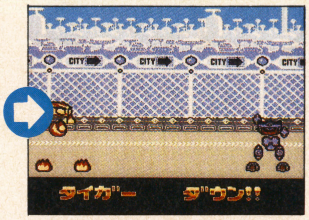
仲間になるのはステージ1の8体のみ。ステージ2以降のロボットは仲間にはならない。以後は、8体の中から好きなロボットを使用して、面をクリアしてゆくこととなるのである。

各ロボット毎に操作マニュアルが、ゲーム中に用意されているのは親切。ビジュアルとして、ロボットの操作、必殺技の出しかたを教えてくれるのだ。

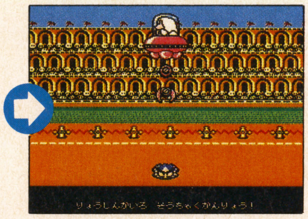
クエストモードを終了させると、あっと驚くようなオマケも付加されているとか。詳しくは書けないけれども、みんなが喜ぶのは間違いないはず。



←まずは自分の闘いたい相手を選ぼう。どれにする？

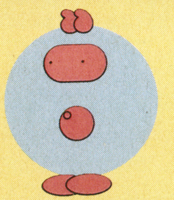


←ダウン！ 相手の体力ゲージをゼロにすれば勝ち



←ステージ1では倒したロボットを仲間にできるんだ

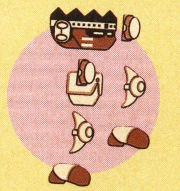
これが味方となる8体のロボットたちだ



〔スカポン〕

〔イーモン博士自慢のお笑いロボット。スタート時より使用可能〕

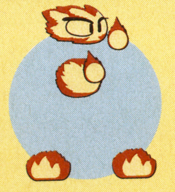
- ●ローリングスカ
- ●コンナンイラヘン
- ●スカポンナゲ
- ●トンデケー



〔タイガー〕

〔キック系が便利でパワフルなロボット。空中戦で力を発揮する〕

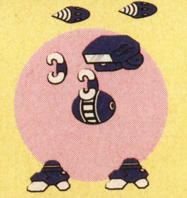
- ●ダッシュアッパー
- ●フライングニーキック
- ●スープレックス
- ●イーグルキック



〔ホノオ〕

〔近い間合いでも遠い間合いでも技を生かせるスタンダードロボ〕

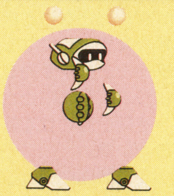
- ●ファイアーボール
- ●ファイアーフレア
- ●クウチュウセオイナゲ
- ●ファイアーウェーブ



〔センジュ〕

〔ドリル攻撃によって敵の動きを止める戦略を生む。防御力大〕

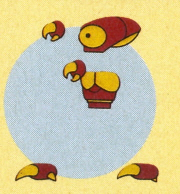
- ●ドリルアタック
- ●レンダパンチ
- ●クビナゲ
- ●フライングドリル



〔ネオ〕

〔様々なタイプの必殺技を使い分けることが可能。アッパーは強力〕

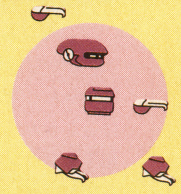
- ●ネオカイテンアッパー
- ●レンダキック
- ●ネオスープレックス
- ●ウェーブショット



〔アイ〕

〔ジャンプのスピードはトップクラス。素速い動きで戸惑わせる〕

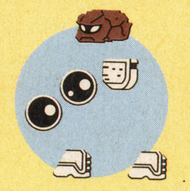
- ●アイコプター
- ●アイアストロン
- ●アイスープレックス
- ●カッターキック



〔サスケ〕

〔忍者ロボット。空中投げを主体とした投げ技を得意とする〕

- ●クウチュウナゲ
- ●カギツメ
- ●トモエナゲ
- ●スライディング



〔ジャイアント〕

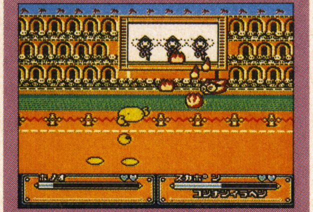
〔動きは他のロボットに比較すると遅いもののパワーが強力〕

- ●ダッシュストレート
- ●ヘッドバット
- ●パワーボム
- ●クイックウェーブ

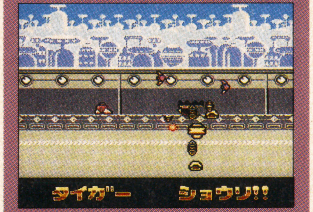
ジョイメカファイト

任天堂／5月21日発売／¥4900(税込み)
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■プレイ方法：2P対戦可

任天堂ブランドの新作。ファミコンソフトでは珍しい、対戦型格闘ゲーム。お笑いロボットのスカポンを操り、ワルナッチ博士の野望を打ち砕くため、悪のロボット・ワルロボたちと闘っていく。物語に沿って遊ぶ1Pクエストモードの他に、対戦のみのモードが3種類用意されている。人対人の対戦プレイも可能。詳細については、特集を参照。



↑ロボット同士の格闘ゲームは、ファミコンでは珍しい。白熱した闘いが展開！



↑クエストモードでは、物語に沿った展開が楽しめる。難しい要素も一切ないよ

表現技法の美に圧倒される

詳細については、前半の紹介部を参照してほしい。ここでは実際にプレイした後の印象を書いておこう。

もっとも驚かされたのが、キャラクターの表現技法である。格闘ゲームとは、しっかりとしたキャラが存在しなくてはなりたたないと、思ってきた。それを『ジョイメカファイト』では、見事に突き崩してくれたのである。ファミコンというハードの性能上の制約もあり、このような形となったのであろう。が、それをまったく感じさせないのだ。

設計モードの存在も、うれしい。取説の文章だけでは把握し辛い部分も、ビジュアルで見せてくれることによって、とても理解しやすいものとなっている。取説を読まなくても遊べるゲーム、それを形で現している。

GB

ゲームボーイ

遊びやすさを追究し、ソフトの水準をあげていくことが定着した!?

出せば売れる時代からかなり経ち、より内容の濃いもの、しっかり考えられているものが、ウケるようになった。作り手もより〝いいもの〟を目指して頑張っているな!!

こだわりの点数評価

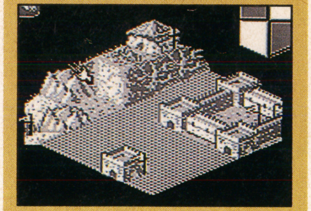
❿…超おすすめ！絶対買え!!
❾…買ってソンなし!!
❽…かなりのレベルだ！
❼…イカスゼ！
❻…満足できるデキ
❺…もう少しだね
❹…ファンならお試しあれ
❸…これで出しちゃいます？
❷…始めから構成し直せ！
❶…す、すごい…。何これ？

●清野義考　どんなソフトでも必ず長所を見付ける。趣味は高橋由美子。　'69年12月18日生

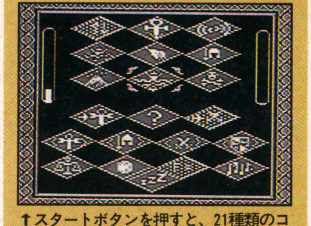
ポピュラス外伝

イマジニア／5月28日／¥4900※
■容量：1M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

数機種で発売され全世界規模のヒットをとばしている、リアルタイムシミュレーションの決定版。神と悪魔の戦いをシミュレートしており、目的は神、悪魔どちらかに力をかし、敵側の種族を絶滅させ、世界統一することと。入門編、征服編、応用編と3つのモードが用意され、プレイヤーのレベルに合わせて、モードが選べるようになっているのだ。



↑このクローズアップ画面で、土地を造成して人口を増やしていくのが主な目的



↑スタートボタンを押すと、21種類のコマンドアイコンを選ぶことができるんだ

本格的SLGの到来だ

もう何を説明しなくてもみんな知っている、リアルタイムシミュレーションゲームのＧＢ版。基本的な設定、目的などは一緒で、他の機種との違いもコマンド実行方法とステージ数が10に減ったくらいだ。

画面の色が減り見にくくなったものの、ゲームそのものの楽しさは全く変わっていないぞ。ステージ数の減少も個人的な意見だけれど、膨大にあるよりも最後まで解こうという意志が続いていいと思う。

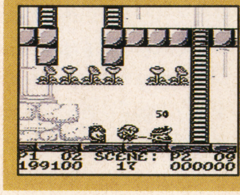
画面に多くの建物ができ人が増えると、処理速度が遅くなってしまうのがチト気になったな。それと、アイコンコマンドと全体マップが、画面を切り替えなければ見れないのも手間。まぁ全体的に考えれば、バランス良く作られてていいんじゃない。

7

ロッド・ランド

ジャレコ／5月21日発売／¥3900※
■容量：512K■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■2P交互プレー可

面クリアタイプのアクション。妖精の子供を操作して進む。魔法の杖で敵を床にたたきつけて倒すのだ。



←杖を巻きつけて敵の動きを止め、振り回すのだ

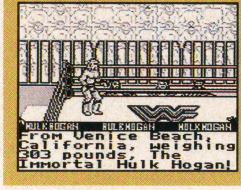
アーケードからの移植。杖を振り回していると何となく先に進めてしまう、という感じの難易度だ。1UPもカンタンにできるし、キャラもカワイイから女の子向けかな。ただし、GBへの移植に少し無理がある。はしごを登り降りして画面をスクロールさせると、いきなり敵が現れて即死させられるのだ。画面が狭いんだから、もう一工夫が欲しい。（神）

7

WWFスーパースターズ2

アクレイムジャパン／5月21日発売／¥3980
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

ハルク・ホーガンやジ・アンダーテイカーなどのレスラーが登場。シングルやタッグマッチで戦える。



From Venice Beach, California, weighing 303 pounds, The Immortal Hulk Hogan!

←試合開始前の選手紹介もアメリカっぽくてグー

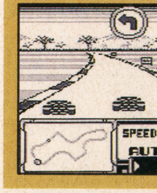
マニュアルが手元になかったので、細かな操作方法が不明。それでもちゃんとフォールを取れたから、けっこうカンタンに遊べるわけだ。相手をダウンさせると、ストンピングでガシガシ踏みつけ続けられるのも楽しい。これで大技の出しかたがわかれば、もっと遊べたんだけどね。ＧＢの格闘技ソフトとしては、ほぼ及第点をあげられるできかな。（神）

6

鈴木亜久里の F1 SUPER DRIVING

ジー・アミューズメンツ／5月発売／¥3900
■容量：2M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

現役Ｆ１ドライバーが監修。３Ｄのレースモードの他に、２Ｄのカートレースモードも用意されている。



←矢印が見えてからハンドルを切っても遅いのだ

３Ｄ画面の表示が不親切。カーブを知らせる矢印が、直前にならないと出ないのだ。しかもマシンのセッティングをいじると、スピードやステアリングの感覚がガラリと変わる。そのたびにコーナリングのタイミングを覚え直さなきゃいけないのが辛すぎる。２Ｄのカートレースモードのほうが、ちょこまかとかわいらしいから遊んでいて楽しい。（神）

5

清野義考のおいしい企画

発売中止ソフトの謎を解く

ＳＦＣで『聖剣伝説』発売！と聞いて、思いだしたことがある。５年位前にあった壮大な企画、ディスク５枚組で発売するはずだった『聖剣伝説』だ。どうして発売中止にする必要があったのだろうか。当時かなり大々的に広告をうち、美樹本晴彦にイラストを描かせていたにも関わらず。せっかく作り上げてきたものを、世に出さないとは。

他にも色々発売中止になったソフトはあった。なぜ発売を止めたのか、今まで発売中止された全ソフトを問い合わせて答えを聞いてみたいな。

お！これって結構面白そうじゃない？みなさんどう思います？もし賛同してもらえるのなら企画立ててみましょう。どう、担当のよだちん？

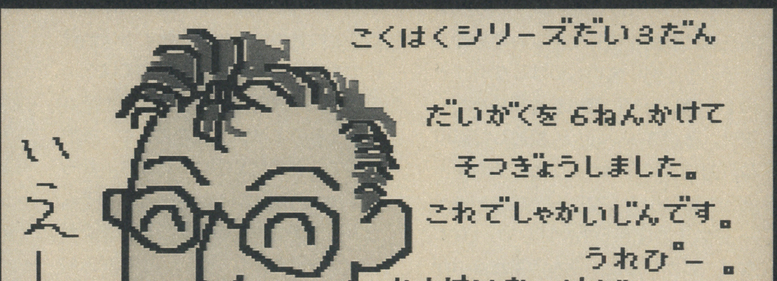
㋵面白そうじゃん。それやってみようウッ（←刺された。）

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達

●**SFC**●伝説のオウガバトル/46
●**F C**●星のカービィ/47
●**MD**●PGAツアーゴルフII/48
●**MD**●スウィッチ/49
●**P C**●ゼロヨンチャンプII/50
●ユーザーズアイ/51



こくはくシリーズだい3だん

だいがくを 6ねんかけて
そつぎょうしました。
これでしゃかいじんです。
うれぴー。
かんけいないけど
すずきみそさんに にている
と よく いわれます。おわり。
ヒッポン へんしゅうぶ
とくなが よしあき

The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

SFC…スーパーファミコン／**FC**…ファミコン／**PC**…PCエンジン／**MD**…メガドライブ／**GB**…ゲームボーイ／**GG**…ゲームギア／**NEO**…ネオ・ジオの略です。

伝説のオウガバトル

伝説のオウガバトル
Ogre Battle
New Game
Continue

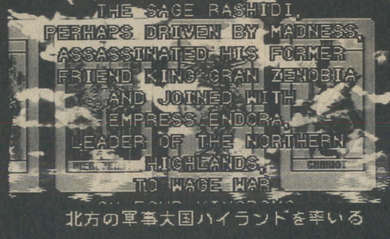
■クエスト■発売中
■9600円（税抜き）

発売延期という試練を乗り越え、ついに店頭へ並んだ超大作ソフト。リアルタイムSLGにRPG要素が加味されたシステム。剣と魔法のファンタジックな世界観、グッとくるほど美しいグラフィック。これといった目新しさに欠けますが、うまくまとまっていてメチャ楽しめます。創造主たるメーカーさんへ感謝しながら、ハマるべき1本。愛を持って作れば、良いモノができる見本です。

シュガー健政

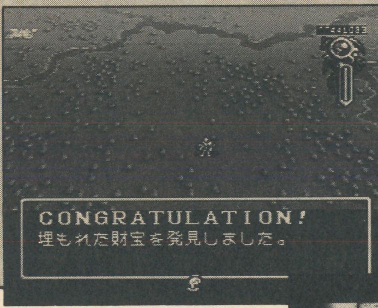
どもども初めまして、本文にも書いたとおり、テク道場で師範をやっております。イラストと全然違うので、驚いた人がいるかも知れませんが、現実はしょせんウソっぱちだらけです。気にすんな。

えーと、近況を書けと仰せられたのですが、書いちゃうとヤバイことだらけなので勘弁して下さい。アディオス！


THE SAGE RASHIDI,
PERHAPS DRIVEN BY MADNESS,
ASSASSINATED HIS FORMER
FRIEND KING GRAN ZENOBIA
AND JOINED WITH
EMPRESS ENDORA,
LEADER OF THE NORTHERN
HIGHLANDS,
TO WAGE WAR

北方の軍事大国ハイランドを率いる

←デモには2つのパターンが用意されている。かっちょいいので見るべし！


CONGRATULATION!
埋もれた財宝を発見しました。

●容量：12M
●ジャンル：SLG
●ROM完成度：100%
●バッテリーバックアップ
●1P専用

←各マップには、都市や教会、アイテムなどが隠されている。
↓5つの隠れマップに進むためには、さまざまなイベントや条件をクリアしないとダメっす。

攻略者の目から一言

本誌5月号のテク道場で攻略したのが、『伝説のオウガバトル』との初めての出会いだった。SLGをあまりプレーしない俺は、編集の依田さんからゲームの説明を聞いたとき、難易度がかなり高そうな印象を受けたのである。

実際、難しい。単にステージクリア型になっている他のソフトと違い、いかに民衆の支持を得ていくかがひとつの目標になっている。そう、カオスフレームっていうメーターだ。

こいつを増やしながらゲームを進めていくってえのが、限りなく拷問に近い。やることなすこと、ありとあらゆる行動に制約が生じてくるのである。

その1・弱い者いじめはしない。その2・悪いヤツに都市を占領させたらダメ。その3・いったん解放した都市は、最後まで守りぬくこと。その4・悪人と取り引きしない。その5・ステージクリアに何日もかけない。 などなど、ほかにもたくさんの禁止事項が存在する。覚えるだけでも大変だ。

だがしかし、他の同ジャンルのソフトと決定的に違うところはここにある。普通のSLGやRPGの場合、味方が圧倒的な力の差で敵を撃破することは、ヒジョ～に気持ちがいい。なんともいえぬ快感である。例えば『ドラクエ』。誰だって、レベル55の勇者でスライムにお礼参りして楽しんだ経験があるでしょ。『伝説のオウガ～』ではあの弱い者イジメという快楽が得られましぇん。規律を守り、やりたいことを我慢するほど人間ができてない俺にとって、このエクスタシーが味わえないのはつらかった。別に変態ではないよ。

当初はいちいちやってられるかと思い、支持率が下がろうが極悪人と呼ばれようが、ひたすら最強ユニットばかり使っていたんだな。

結果は当然、メーターが真っ黒。ただ、カオスフレームが0になっても、やり方次第で立派にゲームを続けられることに気づいたわけ。要するに無理してまで厳守するほどの制約ではない。

でもね、仲間に入れるとかアイテム入手などのイベントを考えると、極悪軍団ではダメだと感じるわけさ。せっかく長い時間と脳みそを使ってやるんだもん、完全無欠の状態で真のエンディングを見たいじゃない。それが人の性ってもんだよねぇ。うるうる。

攻略という目的もあり、初めからやり直しましたよ俺は。合計7回も。つくづく自分は、悪いことばっかりやっているんだなぁ、と深く反省。顕著な例が、ウォーレンじいさんのタロット占い。悲しいかな、俺が正直に答えていたら、いつもダークな主人公しかできない。そこで質問に対してウソをつきまくり、最終的にALIが70以上のキャラを作った。後ろめたかったなぁ。

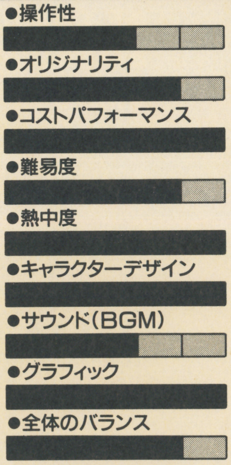
The Zeteginea Age
滅びの都 シグルド

いろんな失敗を重ねて最初から始めたわけだが、不思議につらいとは思わなかった。それどころか、前回の経験を生かして二度と失敗しないよ～ん、と意気揚々で新たな冒険に挑んでいった。もちろんいうまでもなく、ゲーム内容がおもしろかったせいもある。

考えることが嫌いな俺でも超ハマったSLGは、後にも先にもこの1本だけであろう。単純計算で軽く100時間以上も遊んだゲームなんて、過去にまったく覚えがないのだ。そのくせ一度もエンディングを見ていない大うつけ。

でもいいんだ。俺は延々と楽しみたいのさ。そりゃ確かにエンディングは見たい。しかし誰にだって、ずーっとゲーム世界にハマっていたい作品ってあるじゃない。俺にとって、終わりにしたくないくらい夢中で遊び続けたいもの、それが『伝説のオウガ～』なの。

評価表



不満に感じたのは操作性。戦闘時のアイコン呼び出しや移動しているユニットへのクイック。前者は、ボタンを押して入力がされたのかがわかりにくい。後者は、動くので合わせづらい。どちらともスタートボタンを押せば解決することだが、いちいち押すのは面倒だ。フィールド画面右上にある、カオスフレームと金額表示の見づらさも頂けない。他の部分がとても良いデキだけにちょっと残念。細かい突っ込みから最後にひとつ。なんでタイトルロゴは、あんなのになったのか。ゲームの雰囲気と違うのでは。
（投入時間/推定120時間）

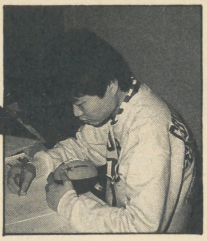
Ⓒ1993 QUEST

星のカービィ

ゲームボーイ作品としては大ヒットを記録したアクションゲームのファミコンバージョン。ただし移植ではなく、オリジナルとなるアクション・マップ・演出がフルに導入されている。横および縦スクロールのサイドビュータイプ。主人公の攻撃は敵を吸って吐く、上空からの体当たり、スライディング、そして敵の能力をコピーして利用することにより行える。

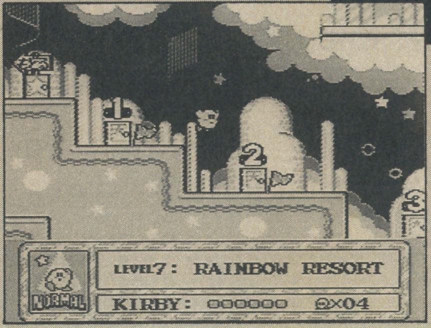
星のカービィ
夢の泉の物語
©1993 HAL LABORATORY, INC.
©1993 NINTENDO

■任天堂■発売中
■¥6500(税込み)

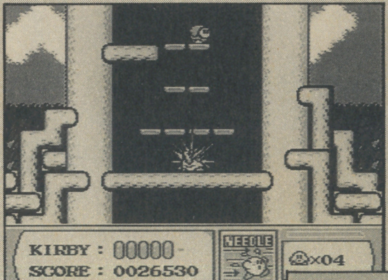


根本康弘

『伝説のオウガバトル』のエンディングに憤慨した。長時間かけたのにあれでは報われない。つまりキャラが悪者だったってことだろうが。その後『スターフォックス』に更び燃え始めた。プレイするたびに技術が身につくことにとにかく感動する。良いゲームだ。

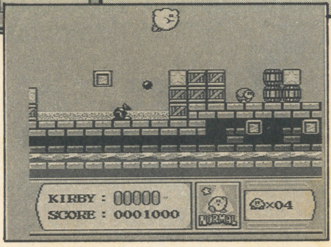


←ステージクリアにより行動可能範囲が広がる。隠しスイッチの発見も重要



●容量：6M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用

←↑敵の能力コピー、✚キーの上で飛行。この2つのポイントがアクションに色を加えてはいるが、多少バランスを甘くすることにもなった



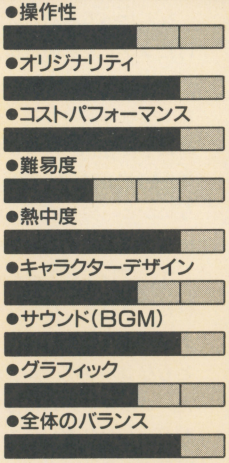
動かすことの楽しさ

ジャンルという概念は便利なものでときに初心者へのガイドに、ときに販売店の棚の整理にまで役立つ。ただし複雑化してしまった場合には混乱を生むだけの存在となる。ガイドとしてのジャンル概念を求める人にとって、いくつもの言葉をつなぎあわせただけの方程式のような分野名などなおさら意味があるまい。ジャンル分けなどシンプルでなければ意味がないのだ。自分の場合、編集部でソフトを整理してある箱があるのだが、それぞれにポリシーを持ったネーミングをつけてある。いわゆるアクション、アクションＲＰＧ、シューティングを「アクティブタイプ」と名づけ、いわゆるシミュレーション、ＲＰＧ、アドベンチャーでコマンド操作が中心のものを「コマンドタイプ」の箱に入れ、実在のスポーツを題材としたもの（動きのあるものもないものも同様）を「スポーツシミュレーション」とし、残りのほとんどは「パズル／テーブル」となる。それぞれ「何がそのゲームを楽しくし、何が快感を生んでいるのか」が問題である。例えば普通のフットボールゲームでアクションテクニックをいくら必要としようと、元のフットボールが持っていたかけひきを味わうことこそが快感なのだから、間違ってもアクションゲームと呼ばれることはないのである。それと同じように「アクティブタイプ」の名称も動かすことが第一の快感であるゲームに限って適用している。

アクションゲームにおける快感は多くの場合、キャラクターの操作性とマップの構成から生じることが多い。つまり巧妙なトラップをギリギリのタイミングのジャンプで避けて、ハッタリのきいたデカキャラのパターンを見切りながら倒す。昔の『悪魔城ドラキュラ』や『ヒットラーの復活』『ロックマン』シリーズ、最近ではカプコンの『ミッキーのマジカルアドベンチャー』なんかがそんなタイプで印象に残った作品だった。それらはいわばスリルを表現することに成功したソフト群だ。

さてそこで『星のカービィ』なのであるが、実はこのゲームを初めてプレイしたときに少し不思議な気分を味わった。それについて語ろう。カービィのアクションがあまりにも自由だったために最終ボスに到達するあたりまでほとんどつまることなく進むことはできた。しかし、✚キーの上を押したときに飛行してしまうことがこの作品のマップを緻密なものにすることを許していないのである。いくら半歩ずらしジャンプでギリギリ飛び渡れる地形があっても空を飛べるキャラにとっては平面にすぎないのだ。さらにコピー能力。一度クリアしたステージの出入りが自由なのでクリア後のステージから強力な技を持ってきて難所をいとも簡単に突破することができる。この2点によって、従来の「スリルタイプ」のゲームに比べて大味なところが目立つものになってしまった。ところがである。カービィを操っていてゲーム終盤にさしかかるころになって、自分が充分に楽しんでいることに気づいたのである。ここで出てくるのが先ほどのジャンルの話である。「アクティブタイプ」の特徴はキャラを動かす行動自体に快感があること。そう。何も操作を1つ間違えばゲームオーバーとなってしまう状況の中で強敵を倒したり、大胆なトラップを連続ジャンプで飛んでいったりするばかりでなく、平和そうなステージの上空をふわふわと飛んでいって面白い奴を見かけたらそいつを食べちゃったりするのも実はとっても楽しいのであるよ。

評価表



様々なアクションを行わなくてはならないものの操作はいたって簡単だしレスポンスも良い。つまりとても遊び易いわけであって、キャラクターの持つ愛嬌と合わせて考えるとハードなアクションを好まない人がちょっと手を出すのには実は最適はソフトであることに気づく。さらに100%クリアを目指すとか、クリア後にボーナスゲームだけとかボス戦だけとかを遊べるモードがあったりと、ボリューム感があるのが嬉しいところ。ただし100%クリアするにはとにかく頭と時間を使う。

（投入時間／10時間）

Ⓒ1993 HAL Laboratory/Nintendo

PGA TOUR®
GOLF II
PGA TOUR
©COPYRIGHT 1992 POLYGAMES AND ELECTRONIC ARTS

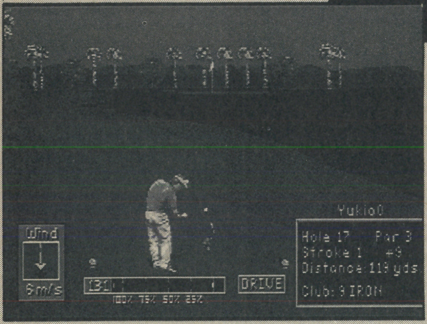
■EAビクター■発売中
■¥9800（税抜き）

PGAツアーゴルフII

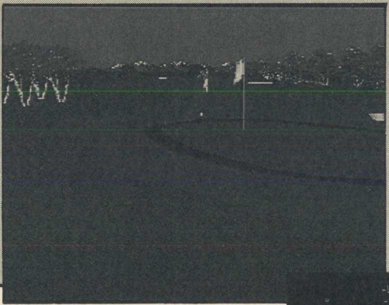
アメリカPGA（プロフェッショナル・ゴルファーズ・アソシエーション＝プロゴルフ協会）のツアーで使用される8つの名門コースがプレイできるゴルフゲーム。ショット時とボールが落下するときとでアングルを切り替えるなど、テレビ中継を意識した作りが特徴。メガドライブのゴルフゲームのなかではナンバーワンの出来栄えか。実在プロゴルファーのアドバイスもあるけど、これはご愛嬌。

野安ゆきお

「13人目の探偵士」（山口雅也著／東京創元社）は傑作だ。パラレルワールドのロンドンで発生した連続殺人が、3人の探偵が推理していくうちに3つのパラレルな物語に枝分かれしつつも、最後には唯一無二の論理的な結論に収束するというアクロバティックな構成。ひさびさに脳ミソを叩きのめされた。みんなも読め。

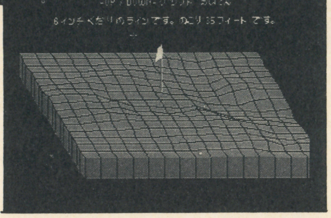


←ショット。1ドットほどズレた。これで30ヤードほど左へ行く。難しいぜ



●容量：8M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1～4P可

←ボールが落下するときはアングルが切り替わる。中継みたい
↓グリーンのアンジュレーションを見る。これをグリグリ回転させることもできるのだ


-LEFT / RIGHT- カーソル いどう
-UP / DOWN- グリッド かいてん
6インチくだりのラインです。のこり 35フィート です。

デジタルデータの意義

なんたって、あの成沢さんが8点つけたソフトですからねぇ。

と、ソフトを受け取るときに言われた。これは期待せざるをえない。と同時に不安もよぎる。もしわたしがこのソフトをけなしたとしたら、責められやしないかと。少し怖い。あの人、アルコールが入ると怪獣になるし。

が、プレイしてみると、そんな不安は払拭された。なかなかいいゲームである。ようやくメガドライブにも「まともなゴルフゲーム」が登場したようだ。ゴルフゲームにはウルサイわたしだが、かなり楽しめるゲームであると断言できる。

ただし、「ゴルフというスポーツ」の楽しさを感じたのかといえば、答えはノー。スポーツゲーム（主にアクション系）に必要不可欠な、「自分がスポーツをしているかのような感覚」は味わえなかった。これは「ゴルフのシミュレーター」なのである。とびきり良質の疑似現実再現マシンなのだ。

アメリカのプロゴルフツアーで使用される名門コース。各ホールは鳥瞰図を始めとする各種アングルによって描き出される。グリーンのアンジュレーションはワイアーフレームで表現され、それをグリグリと回転させて四方八方から見ることができる。すべてがデータ化され、あますところなく再現されたデジタルな現実が、そこにある。

実際にゴルフをするときに、これほど赤裸々に暴かれたコースデータを頭に入れ、ショットするプレイヤーはいない。すべからくスポーツというものは、もっと感覚的なものだ。皮膚で感じたものを直感で理解するものなのだ。『野茂のフォークは初速 140キロ。ホームベースの 6.5メートル手前を起点に15度の角度で落下するのだから、投げ出されたボールの角度から割り出してこの位置にバットを振ればジャストミートする』なんてことを考えてるバッターはいない。投げられたフォークに瞬間的に反応しているだけだ。これが皮膚感覚である。この「投げて打つ」感覚を再現したから、『ファミスタ』は大傑作と評価されたのだ。

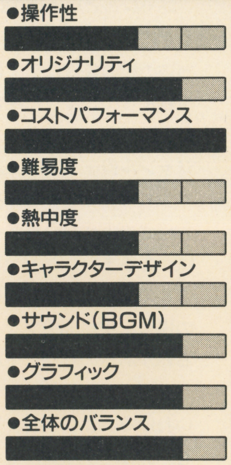
話を戻そう。『PGAツアーゴルフII』は、ゴルフが持つ「皮膚感覚」を再現していない。再現できなかったのではなく、意図的に再現しなかったような気もする。そんなことよりも「デジタルなデータ」を詰め込むことに徹しているのである。

このソフトが狙っているターゲットは、ゴルフ経験者もしくはゴルフを始めようと思っている人たちで、深夜・早朝の海外ゴルフトーナメントを眠い目をこすって見ていて、海外の名門コースでのプレイに憧れを抱いている、そんな人たちだろう。

わたしもそうだが、ショット時の皮膚感覚は実際にコースに出て本物のゴルフで味わえばいいのであって、わざわざ「現実のコースをデジタル化した疑似現実のコース」をプレイするときに味あわなくてもいい。そんなことよりも、一生プレイすることはないであろう名門コースについてのデジタルデータが詰まっているほうが、よっぽど嬉しい。少なくとも、テレビのゴルフ中継を見ているとき優越感を味わえる分だけ。

ショットの皮膚感覚が感じられる、「スポーツとしてのゴルフゲームの傑作」なら、任天堂やらナムコやらに既存の名作ソフトがある。ゲームとしてゴルフを楽しむなら、そちらを購入したほうがベターだろう。だが、本物のゴルフやテレビ中継に興味があるなら、このソフト、手にしてみる価値がある。

評価表



付加項目。

●処理スピード…………5
コースに凹凸がないとはいえ、3Dゴルフゲームでありながら処理スピードは速い。リズミカルだ。

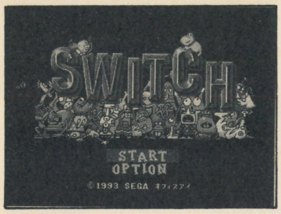
●演出…………………4
テレビ中継を意識したアングルの切り替えが美しいが、これにより映像に客観視点が加わり、「いまプレイしているのはオレなんだ」と没頭できなくなったが。

●静寂度………………5
やはりゴルフは静寂のなかでやるもの。むやみなBGMを流さなかったの正解だ。文句のあるようなガキはプレイせんでもいい。

（投入時間／8時間）

©1992 Polygames and Electronic Arts

スイッチ



■セガ■発売中
■¥8800

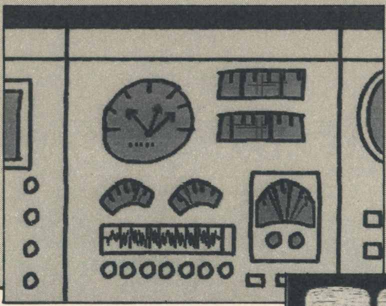
なんだかウゴウゴチックなテイストの画面にスイッチが現われてそれをひたすら選択するだけでエンディングまで行けるゲーム。そこで一体何が起こるのかを楽しむだけのソフト。…エンディングがどうだとか、テクニックがどうだとか、最近の攻略が複雑になりすぎたボタンのコントロール系ゲームとは、全く違う実験的とまで言える危険な『機械じかけのギャグ・アミダくじ』である。

佐藤　大(npfx)

2度目のゲームフリークに出入りしてる作詞家。ゲーム好きというよりはＳＦテクノロジー・チックな部分が好きなんだよなぁ…。とこのゲームで再認識。銀河鉄道９９９やサイボーグ００９を思わず読み返し、あの頃のギャグと社会派テイストの微妙なマッチが、最近のマンガじゃ寄生獣くらいしかないなと感じた。

© SEGA 1991 Ver1.00
MEGA CD
SEGA
ディスク ェック中

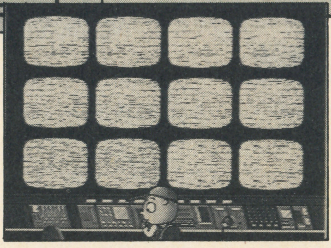
←メガCDのオープニングではない。ゲーム中にバグの様に現われたギャグ



- メディア：CD-ROM
- ジャンル：ギャグベンチャー
- ROM完成度：90%
- バックアップ：あり
- １P専用
- セガマウスにも対応

←ウゴルー的バカＣＧのメーター類。この世界観が全てである

↓核シェルターのコントロールルームの様だ！　これもギャグ



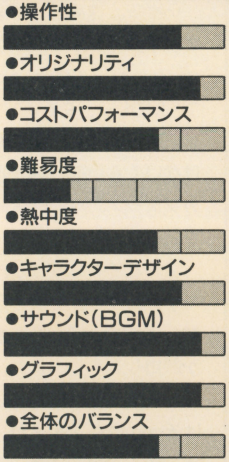
「街へ出よスイッチを押せ！」

その昔、僕が小学生の頃、地元では『〝ピンポン・ダッシュ〟』というちょっと過激なゲームがあった。下校時にどこまでも真っ直ぐな路地、怖いオヤジがいると評判の家の前でジャンケンをし負けたヤツがインターホンを押す。そして、全員でダッシュ！　ただただひたすら逃げ続けるという恐怖の度胸試しであった。そして、バスに乗れば『おります』ボタン戦争。最初に誰がバスの下車ボタンを押すかというだけなのだが、結構燃えてジジイにタイミングよくポンとか押されてしまうと次の停留所までボタンを押す為だけに乗ってしまったりしていた。極めつけは、やはり学校の火災報知機のプラスチックボタンを押せるかがクラスのボスを決める試練であったという事実であろう…。ここで一体何が言いたいのかというと、その昔『スイッチ』や『ボタン』がまだＳＦを感じさせるアイテムだった頃、それを押すというのは過激で危険な選択であったという話である。でも何故スイッチを押すことが過激で危険な選択のように感じたのだろう？

『核戦争』…今ではＳＦの世界でもトンと見かけなくなった戦争の種類。大統領と書記長は、核シェルターの中に入り相手の国の地図や外の世界がモニターされているいくつものＴＶの前に立ち最終選択に迫られて、鍵のついたケースに守られた核の発射スイッチを押す。そして、ザ・デイアフター…世界はマッドマックスで北斗の拳でＡＫＩＲＡ完結ということになる。そこには『核＝スイッチ＝地球破壊』という図式が成り立っていた。そして、そんな僕ら'80年代の冷戦下で育った世代にとって安易な『スイッチ』の選択がどれほど過激で危険なゲームだったかを思い出させるのが、このゲームとも言えないアドベンチャー形式のギャグ・データベース『スイッチ』である。

だが、今僕らが手にしている『コントローラー』は世界一安全なスイッチの塊。どれをいつ押しても誰も死なないし怒られない。僕らは安全なスイッチを選択することに慣れてしまっている。スイッチにもルールがあってコレを押してもルール以上のことは起こらない。絶対大丈夫というモノが溢れている。ビデオ、ＣＤウォークマン、パソコン、キャッシュ・ディスペンサー…そして、コントローラー。でも、本当に大丈夫なのか？　僕らはスイッチが何の為にあってどうなるのかはよく理解しているけど、それがどういう理屈でそうなるのかは大抵の場合知らないブラックボックスなのだ。世界はブラックボックスの塊だ。そうコントローラーのAボタンを1つ押すことでさえ…。それが何かのきっかけで、電気信号が逆流しＴＶアンテナから奇怪な電波となり、軍事衛星のレザー発射ボタンを押してしまわないと誰が言い切れる！　押すか押さないか、ONかOFFか、1か0か、マシン言語の最終形態であるスイッチの選択。それが、如何に過激で危険であるのかを僕らは忘れて、安全なスイッチばかりをサルのように押しているだけではないか。予想下の疑似体験だけで骨抜きにされてはないか。理不尽なほどスイッチを押すしかないゲームをやっているうちに、僕らが今までの間にどれだけ安全なスイッチに慣らされてしまっているのかを考えさせられた。たった1つ偶然でしかコントロール出来ないスイッチの選択、それでゲームオーバーになってしまうというコンピュータ・ブラックボックスの過激で危険なところを再認識せよ。諸君！　街に出よ危険なスイッチを押せ！　そして、その緊張感を忘れるな！

評価表



攻略も傾向と対策も何もないただひたすら画面上のスイッチを選択するだけである。ゲームというにはあまりに原始的なルールであるがゆえにその緊張感もます。バカなギャグの中に冷戦時代的なＳＦチック・グラフィックが隠されていて、選択間違いによって世界中の都市が破壊されてゆくさまは、普段安全なスイッチを選択し続けている僕らのストレス解消になるかもしれない。そして、ＣＤなのにアクセススピードも気にならない演出は立派である。ゲームを『感覚』で楽しむのではなく『頭の中』で楽しむつもりなら良いソフト。

（投入時間／10時間）

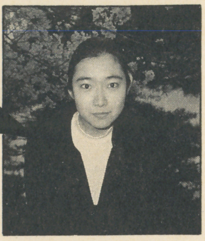
©1993 SEGA／オフィスアイ

ゼロヨンチャンプII

Zero4 Champ II
PUSH RUN BUTTON
©1993 MEDIA RINGS CORPORATION

■メディアリング■発売中
■¥7800

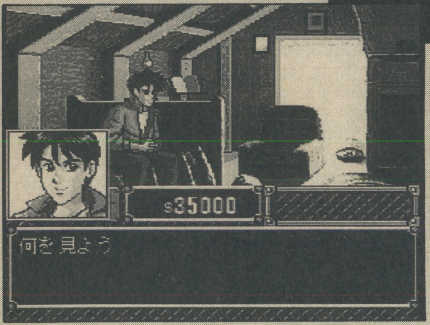
ゼロヨン。それは、わずか400メートルの直線空間を一気に駆け抜けるレース。高記録とされる8秒台をたたき出す望みを賭けるものは、自分のチューンマシンとギア・チェンジのテクニックのみだ。前作『ゼロヨンチャンプ』の主人公が日本チャンピオンに輝いた数日後、謎の外国人レーサーの前に完敗してしまう。『II』での目的は、世界のチャンプになるべし！　なのだ！



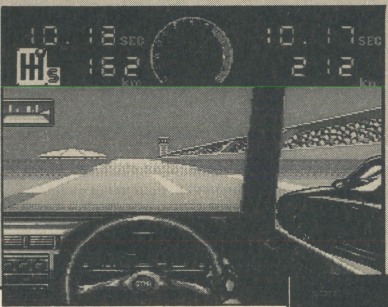
ツユキノリコ

今回は、サリーつゆきで書いてるんじゃなくってよ、おほほほほ。あれ？　まぁ、真面目な部分もあるんですよーというワケで。最近ですか？

あ、サンシャイン水族館に行ってきました。イルカ見ました。ラッコ見ました。カエル見ました。新宿にマンボウを食べさせる店があるという噂ですが本当でしょうか？

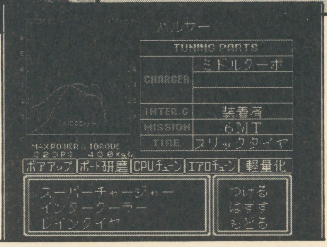

$35000
何を見よう

←アドベンチャー要素もある。最初は英語の特訓から始めるべし


10.18 SEC
162
10.17 SEC
212

- ●メディア：SCD
- ●ジャンル：レースAVG
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：あり
- ●4P対戦可

←チューンした自分の車を走らせて、賭けの対象としてもできる!!　↓改造パルサーは約320馬力のモンスターマシンに。早くGT－Rに乗りたいよー


パルサー
TUNING PARTS
CHARGER
ミドルターボ
INTER.C
装着済
MISSION
6MT
TIRE
スリックタイヤ
MAXPOWER & TORQUE
320PS 40.6kg-m
ボアアップ
ポート研磨
CPUチューン
エアロチューン
軽量化
スーパーチャージャー
インタークーラー
レインタイヤ
つける
はずす
もどる

辛抱たまらんっス

いやー、速めの車が全て実名で揃ってますねぇ。おたくには辛抱たまらん、○○○たまらんですよ。NSXでしょ、GT－Rでしょ、RX－7でしょ、Zでしょ。軽自動車なんかでも、普通車に負けないくらい速い車、ヴィヴィオとか、カプチーノ、ワークス、ダンガンなんかあるし。

言わせてもらうけど、私、車おたくです。わりと。そこら辺の男の子より知ってます。ほんと。最近レース場とか顔出しますし。まぁ、そんな私がここまで車ゲームに入れ込むっていうのはそうないんですよね。どのくらいかって？　3日間仕事しませんでした。

普通のF1だとかオフロードものレースゲームと聞いてまず思うことは、ライン取り、タイムを縮めるための的確なコーナリング、1位になれば次のコースへステップアップ。……とまぁ、大体こんなモンでしょ。しかも持ち車は一台のみ。F1ものなんてチューン・アップできるというのがウリでも、あまりにもエンジンが複雑すぎて常人では理解しにくいという結果。F1パイロットには憧れるけどね。

そんな中で、『ゼロヨンチャンプII』に魅力を感じた理由として、まずRPG的要素が盛り込まれている事ですかね。

主人公は自分の車を売った30000ドル（約339万円）を持って、謎の外国人レーサーのいるロサンゼルスへ渡米。まず車を買わねばお話にならないので、ショップへ行きます。小手調べに私、「日産パルサーGTI－R」を買わせていただきました。うんちくになるんですけど、この車は峠バトル用マシンでして、ほんと、チューンしなくてもノーマルで充分実力発揮できるヤツなんですよ。わりとトルクもあるし。初心者でも四輪駆動なんで扱い易いし。でも、このゲームの醍醐味は「自分の子供を育てる」というところにありまして、敵もノーマルで勝てる相手じゃないんですよね。

てな訳で、バキバキにチューンしました。でもチューンするにはお金がかかります。んで、私、欲張りですんで、もっと速くて、チューンのしがいがある別の車も欲しいし。あー、お金が無い。お金欲しい。極貧。貧乏。だからこのゲーム、アルバイトができるんですよ。こんなスチャラカなユーザーの事も考えてくれてるんですねぇ。で、資本主義の世の中ですから金儲けは危ない仕事が一番。私、最初に選んだ仕事が「警備員」でした。

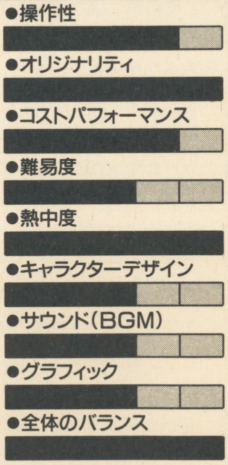
良くできた3Dダンジョンのサブゲームで面白いし。Hな本を読んだり、お面をつけてみたりと、レースの疲れを落とすようなギャグがふんだんに盛り込まれており、思わず笑ってしまいましたね。おっほっほ。

最大の魅力はやっぱりゼロヨンというシンプルレース自体ですか。左右のキー操作がいらない。そのかわり神経ピリピリのギア・チェンジテクニックが勝敗を握る鍵となるという、今までとひと味違う新鮮味を感じたからでしょうか。もちろんコーナーリングがあるゲームのギア・チェンジとか確かに面白いんですけどね。実際それも好きですし。

これ、免許とってから遊んだほうが、より面白く感じると思いますよ。車の原理がわかってからね。回転数を見計らいながらシフトアップ。もうこりゃ辛抱、たまりまへん。

不満ですか？　あげるとすれば、ゼロヨンなら、TOYOTAのアリストを使いたかったですね。オートマティックだからでしょうか。

評価表



なんかバラバラな点数なんですけど。はっきり言わせてもらえば、音とか絵とかはあんまり好きくないです。『II』開発時に「絵の練習をしています（笑）」という話を聞きましたが(笑)。でもギャルがかわいかった！　ムラムラ度をあえて加えるならば4ぐらいでしょうか。おねーちゃんが、ないすばでーしてるんですよ。

このゲーム、本編とは関係なしのサブゲームが山ほどあります。4人でゼロヨンレースできたりとか、競馬ならぬ競ゼロヨンとか。

私、この為にPCエンジン買う予定です。

（投入時間：50時間）

©1993 MEDIA RINGS CORPORATION

ユーザーズアイ USERS'EYES

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

あ。２Ｐ（ページ）もある。文字通り倍増！ってヤツですね。この調子だと来月は４Ｐ、以降８Ｐ→16Ｐ→32Ｐ→……んな訳あるかあっ！

SFC 伝説のオウガバトル

●クエスト●￥9600（税抜き）●SLG
文・兵庫県**庄内瑛利子**（25歳）

指導者の苦悩―星よ、答えよ。我が手は 真理に とどいたか？

何と言うか、感涙、感涙、また感涙である。のっけから失礼。『伝説のオウガバトル』である。

どんなにお気に入りのゲームでも、どこか一つは欠点があるものだ。セリフまわしがヘボい、グラフィックが情けない、一度やったら飽きてしまう…が、　驚くべきことに、このゲームにはそれがなかった！

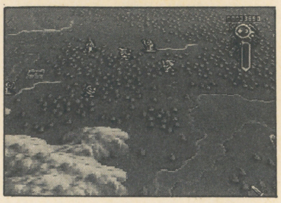
これほど練られた、システムの面白い、ビジュアルのきれいな、セリフのいい、何度も繰り返し遊べる、一生モノのソフトをよくぞ作ってくれました、という感じだ。

とにかく、世界をつらぬくこだわり、ありがちなゲームにするまいという意気込みが普大低でない。

ストーリー面で、善悪の基準を曖昧にする、というのは、以前からけっこうあった手なのだが、『オウガ…』では、カオスフレームというものを用いて、全く新しい善悪の概念を築いている。これはプレイヤーの善悪を、支持率という形で数値化したものなのだが、あくまでも民衆から見たそれであり、今までのゲームのセオリーとは全く違った所で上下するのだ。

例えば、悪人が改心して命乞いをした場合、多くのプレイヤーは当然助けてやるだろう。今までやったゲームの経験から、そうした方が有利だと思うからだ。しかし、『オウガ…』はそう単純ではない。何とカオスフレームは下がってしまい、立ち寄る町々では非難の嵐を浴びるのである。それでは、と、民衆に評判の悪い男を仲間にする事を拒めば、後から彼は無実であったことを知らされ、ほぞを噛むことになったりもする。

こうした仕掛けが随所に用意されており、やがてプレイヤーは知るのだ。己の信じた道を行くより他にはないのだと。



→支持が得られなければ解放軍とは名ばかり。征服者、もしくはただの山賊だ。

正義を望んでいたのに、意に反して血にまみれてゆく主人公を見た時、私はふと思ったものだ。歴史の中で悪人の烙印をおされた多くの指導者も、あるいは同じだったのかもしれない、と。

とにかく、一つの行動をとるのにも、考えに考えねばならない。常に自分のとった行動が、吉と出るか凶と出るかがわからないのだ。できれば一度目は、攻略本なしで悩みながらプレイする事をおすすめする。

攻略本のある指導者など、いはしないのだからね。

私の評価表

自由度	Ⓐ
キャラクターデザイン	Ⓐ
サウンド	Ⓐ
シナリオ	Ⓐ
オリジナリティ	Ⓐ
遊び心	Ⓐ

総合点**100**

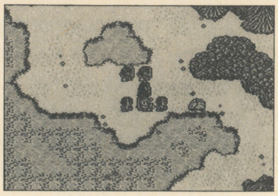
選評 素晴らしいレビューです。ゲーム性がどうの、という次元ではなく（もちろんそれも大事だけど）ゲームの奥に秘められた意味（メッセージ？）を露呈！

FC ジャストブリード

●エニックス●￥9700（税抜き）●RPG
文・新潟県**グレたでーもん**（23歳）

RPG?　SLG? やっぱりRPGだよ、これ

はっきり言ってこの作品、全然注目していなかったんですが、本誌での読者アンケートの結果が良かったので皆様を信じてプレイしてみる事にしました。だから予備知識も何もありませんでした。スタートして最初の街の中では普通のＲＰＧ。しかし一歩外へ足を踏み出してしばし呆然。そう、このとき初めてこれがＳＬＧだと気づいたのでした。パッケージのどこにもＳＬＧだなんて書いてないぞ、サギじゃねえか、と思いながらもプレイしていきました。ところがそのうちにやっぱりこれはＲＰＧなんだと感じるようになったのです。私はＳＬＧについてはあまり詳しくはないのですが、この作品は大量の兵力による消耗戦を繰り広げるものとは違い、パーティのメンバーが離脱しないようにしながら戦わなければならないからです。隊長がいて、魔法使いがいて、剣士がいて、弓使いがいる。それぞれがそれぞれの役割を持ってパーティプレイをしている。まさに「役割を演じて」いるではないですか。ただそれが、ドラクエタイプとは異なったシステムで表現されていただけの事なんですね。この作品のシステムを街の中はＲＰＧ、戦闘はＳＬＧとしていた記事が多かったけれども、正確には戦闘にＳＬＧの要素を取り入れたＲＰＧとするのが正しいと思います。だからパッケージにＳＬＧと書いてなくても別にサギでも何でもないわけですね。とは言ってもこの作品、純粋に『ドラクエ』や『FF』のような本格的なRPGをプレイしたい人には少し抵抗があると思う。かと言ってバリバリのＳＬＧゲーマーには少し物足りないでしょう。だから本格的なＲＰＧに飽きてしまった人で、本格的なＳＬＧには手が出ないという人がプレイすると楽しめるのではないでしょうか。私がそうだったので結構楽しめましたし、こういった作品の存在意義は非常に大きいと思います。シナリオも最近の演出過剰なものに比べるとずっとシンプル。取り立てていじわるなトリックもない。つまる事もまずないでしょう。それに１画面内にあれだけキャラを表示してチラツキがない。ＦＣで、ですよ。たいした技術力だと感心してしまいました。気になった事もいろいろありましたが、まあいいでしょう。本誌１月号のブロードウェイでは６点でしたが、私はもう少しおまけして７点を付けたいと思います。



→ＲＰＧにおける移動システムをＳＬＧの文法でやってみました、て感じ？

私の評価表

操作性	Ⓑ
グラフィック	Ⓐ
難易度	Ⓑ
熱中度	Ⓐ
キャラクター	Ⓐ
全体のバランス	Ⓐ

総合点**85**

選評 紹介記事の画面写真を見るだけだと、ＳＬＧっぽい印象が強いよね。でもプレイするとＲＰＧ感覚であったりするんだこれが。意外と奥が深い問題かもよ。

©1993 QUEST　©1992 ENIX

SFC メタルマックス2

●データイースト●￥9500（税抜き）●RPG
文・秋田県**筆ペン忍者**（17歳）

マナーを忘れて皿までなめつくせ！ これぞミヤ王特製8メガビーフシチューだぜ!!

8メガショオォ――ック！！！！！…とまるでSOKのような事をほざいてしまったが、これはどう考えても12メガ並だ。8メガとは思えない凝りようだ。

さて、今回のこのゲーム、ズバリ長所と短所を言ってしまうと、クセが強い！！！…それだけ？ って言う人もいるだろうが、これが最大の長所にして短所なのだ！！

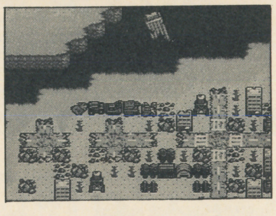
なんといってもこのデータイーストなる会社、今までまともな…いや無難なゲームなど出したためしがない。常にクセを求め日夜仕事に励んでいるとしか思えない！！

…我々硬派のゲーマーが最後に行きつくのはきっとこの会社だと信じる！！！

と、こんなクセだけなら業界最強のデータイーストが、近ごろの謎解きがうすれた骨抜きRPGを打破すべく立ち上がったのだから、これによってRPGの「見る楽しさ」に加えて、最も基本である「解く楽しさ」ってのが復活する時もそう遠くないだろうと思う。これは大きい。

ストーリーも、そして謎解きも、と、これがRPGの基本だったはずなのだが……快適な遊びごころを追求するあまり、ストーリーの方に片寄ってきている。そんなRPGを骨抜きと言わずして何と言おう！！…と力んだって人気が上がらんな。なぜならデータイーストアレルギーのヤツがこれをやろうものなら急性データイースト中毒になってしまうからだ。決して良い結果は出て来ない。クセが強いあまり、硬派の人しかこのゲームを味わえないかもしれない。

「このクセがたまんねーぜチクショー」とばかりにドカドカと主砲ぶっ放すこの快感!! 移動速度も速くていい!!…俺は硬派だからこのゲームを楽しめる。


➡誰も「次の目的」は教えてくれない。自分で決めろ！編集部に質問電話もするな！

説明書にあった。「変なゲームです」と。このゲームはそれが味なのだ。

自由度のあまりハマリが多いのも認める。ギャグとシリアスのギャップが大きすぎるのも認めよう。こればかりはどうあがいてもほめられない。人の好みもあるが……。

しかしそれだけでこのゲームを評価してはいけない。マナーをなくす事の大変さといったら…俺もプログラマーのはしくれだからデバッグの苦労も少しは知っている。

自由度が高いからそれをほめるわけではない。しかし俺はあえてその1クセ2クセにこだわった。硬派のかたまりデータイーストの気合を評価したいと思う。

私の評価表

硬派度	Ⓐ
無法度	Ⓐ
気合度	Ⓐ
RPG革命度	Ⓐ
デバッグ度	Ⓑ
ストーリー	Ⓑ

総合点**82**

選評 うまいっ！ 本質をついていると言っていいかも。一本道RPGに慣れたアタマには厳しいが、ここには「発見の喜び」がたくさん隠されているのだ！

SFC ドラゴンクエストV 天空の花嫁

●エニックス●￥9600（税抜き）●RPG
文・京都府**梅原奏美**（20歳）

誰もが満足したかのような『DQV』！ でも、こんな風に感じた奴もいるんだよ…

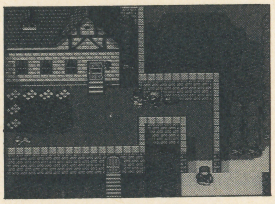
きっと私と同じ意見の方がどこかにいらっしゃるであろうと、あえて自分は差し控えながら待っていたのですが……一向に見当たらないので、今回思い切ってレビューを出すことにしました。すでに時期外れであることは重々承知の上で、です。

『DQV』。RPGの王者というにふさわしく、素晴らしい出来でした。ストーリー、バランス共に最高です。しかしそのなかでわずかながら、エンディング到達の感動以上にショックを受けた点があり、そのために私は『DQV』を手放しで誉めちぎることができなくなってしまったのです。

例の重大イベントの『選択』。これはいったい何のためにあるのでしょうか？

ゲーマーの性とでもいうのでしょうか、クリアした後にもう一方の場合を試してしまったのです――今に思えばこんなことしなければよかったのかも知れませんが。とにかく、どちらに転んでも主かる顛末は同じと知った時、憤慨したと同時に悲しくなりました。サブタイトルでもある『天空の花嫁』という称号は、どちらの女に与えても構わない程度のいいかげんなものだったのですか。どちらでも結構というのなら、あそこに『選択』を設けた意義はどこにあるのでしょう？ なんだか、男だけの身勝手な――唯一人と決められているより替えがある方が面白いという、浮わついた欲求を満たすためだけに存在しているように思えてならないのです。女は子供を産むための媒介ではありません。

もうひとつ。『勇者』としての称号が男の側にしかないのも大いに不満です。Ⅳに男勇者、女勇者がいたように、生まれの条件は全く同じなのだから当然女の側にも与えられてしかるべきじゃないですか。


➡ええと、例の場面は掲載できないんで…ルドマンの屋敷でどうだ（やけくそ）！

制作スタッフのほとんどが男性である以上、女性の心情なり立場なりを汲み取れというのも無茶な注文かも知れませんし、スタッフにもっと女性を入れればいいのだ、というわけでもありません。それは分かります。しかし、私と同じように少々不愉快な思いをした女性が、きっと他にもいるに違いないと思うのです。

私は、『DQ』は大好きです。かつてこれほど、ユーザーをとりこにし夢中にさせたゲームはないと思います。ただ、残念ながら『DQV』に関してだけは、心から「好き」と言えなくなってしまったのも事実です。

私の評価表

ストーリー	Ⓐ
全体のバランス	Ⓐ
グラフィック	Ⓑ
サウンド	Ⓑ
演出度	Ⓑ
満足度	Ⓒ

総合点**80**

選評 梅原さんの視点。とても貴重なものだと思いませんか。勘繰りすぎ、で片づけるのは簡単かも知れないけど、多分大半の人が気づあ…あっスペースが足り

レビュー大募集!!

HOT GAME REVIEWの読者バージョン。ゲームへの愛を見せてください！

いよいよ次号から当コーナーもパワーアップ！ の予定です。投稿よろしく!!

●本文は19文字で50行。原稿用紙に書いてね。もちろん、ワープロは歓迎。

●言葉遊び的なノリのいいキャッチコピーをつけてください。19文字で2行まで。

●6つの項目についてABCの3段階で評価し、最後に総合点をつけてください(100点満点)。項目は「Hot Game Review」の評価表の中から選んでもいいし、オリジナルでもOK。

できるだけ新しいゲームのレビューがいいけど、思い入れ次第では……て感じかな。最近SFCばかりだからMD、PCユーザーその他もキバってくれたまい。

採用者には謝礼品を差し上げます。

〒102 東京都千代田区麹町5―5―5
HIPPON SUPER！編集部
ユーザーズアイ係まで、さあ、さあ！

愛にあふれるご意見ご要望も待ってます。あんまり愛がなくても別にいいです。「ユーザーズアイ担当さん好きよチュッ♥」係まで。みんなで作るページだよ。よろしく！

©1993 CREA-TECH DATAEAST CORP. ©1993 ENIT

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第50回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

●ジヴラシア	主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〟
●ガッシュ	L15の戦士。中立・人間族。
●ザザ	L13の僧侶。悪・人間族。
●ディー	L12の女魔術師。悪・エルフ。
●マイノス	L12のロード。善・人間族。
●フレイ	L13の盗賊。中立・ホビット。
●ハイランス	L13の侍。中立・エルフ。
●ベイキ	リルガミン王国の若き女王。
●アドリアン	〝森の彼方の国〟ファールバルトの術者。その正体は不死王バンパイアロード。
●ダバルプス	かつてリルガミン王位を簒奪した邪悪なる魔人。
●ル'ケブレス	迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〟

Wizardry

〔第五十九章〕死風

「ジヴ！」

ディーが駆け寄ってきた。刀を収めたハイランスと、まだ短剣を振り回して飛び跳ねているフレイが後に続く。

ダバルプスの最期とともに、呼び寄せられた妖獣（ゼノ）どもも全滅していた。

「終わったなあ」

ハイランスがにっと口髭を釣り上げた。「これでミフネも落ち着いて成仏できるかな」

「ああ。きっとな」

ディーに腕を取られ、俺は着地したまま片膝をついた姿勢からようやく立ち上がった。

「大破壊（カタストロフィー）は、防げたのかしら」

「あの球体が原因なら、やれる限りのことはした。後は運を天に任すしかねえだろうな」

ディーは深く溜めた息を吐いた。

「帰れるのね。これで……」

しかしそれは偽りの安堵だった。緊張を解いたように装いながらも、その底に千切れそうに張り詰めた気配がある。

やはりディーは気づいていたのだ。それはこれから起きるであろう事態を、どうにか回避させようとする必死の働きかけだった。

それが判っているからこそ、俺の心は痛んだ。

俺はディーに愛情を抱いている。ならば、その願いを聞き届けてやることはできないのか。

思いを巡らせてみる。大破壊（カタストロフィー）を免れた世界で、ディーと新しい生活を築いていく。幸福に暮らしていけるだろう。しかし──。

いつの日か、それを破綻させる芽が俺の裡にあった。

俺をこの梯子山（スケイル）登攀に挑ませた強烈な想い。大破壊（カタストロフィー）を前にして渇望した、俺の中で育てられてきた秘められた願い。それを叶えない限り、俺が積み重ねてきた過去に区切りをつけることはできないのだ。

それが、女たちを絶望の淵に追いやることになるのだとしても。

「いや」

俺の否定に、腕を握るディーの手が反射的に強ばった。同時に、それまでさりげなく俺を注視していたザザが諦めたように目を閉じる。この男もまた、俺の想いを察し、案じていたのだ。

「まだ、残ってるんだ」

自分の口から漏れた言葉がふたりへの言い訳に聞こえた。

俺はガッシュを見ていた。

ガッシュもすでに俺を見ている。その傍らの、愛する男との再会に十七の娘らしく歓喜を露にしたベイキが、ようやく俺たちの間に流れる奇妙な空気を悟った。

「──どうか、したのですか？」

微かに不安の色を浮かべた瞳で、ベイキはガッシュと俺を交互に見た。

「すまねえな」

誰に対して言った言葉なのか、自分でも良く判らなかった。ベイキなのか、ガッシュなのか、ディー、ザザに対してなのか。この場にいる全員に詫びていたのかも知れない。

「ガッシュ──闘ってもらえるか。真剣で、な」

ベイキの表情が凍り付いた。

「断れないな」

ガッシュに驚きはなかった。「こんな時が来るとは思っていた。おかしな意味じゃなくてね」

「どうして……ねえどうして！?」

瞬きすらできぬまま、ベイキは俺を見た。そして、ベイキにとっては狂ったとしか思えないであろう申し出を拒否しないガッシュを見た。

「あんたが来てくれて嬉しかったよ、ベイキ」

面頬を下ろしながらガッシュが言った。「今のあんたは前よりずっと魅力的だ。俺が思ってた通りの女性だよ。でも、初めて謁見した時から俺はあんたが好きだった」

「それなら──」

続く言葉を、ガッシュは言わせなかった。

「スケイルを攀（のぼ）ってきたんだろう？　あんたがどんな思いでこの山を攀ったのか、それを考えるだけで俺は天にも昇る気持ちになる。でもね、ジヴも同じなのさ。俺と闘うために、あいつはここまで辿り着いたんだ」

ベイキは幼子がいやいやをするように首を振った。漆黒の瞳から大粒の涙が溢れてくるが、もはや声すら出すことはできなかった。

「だから断れない」

ガッシュはベイキから視線を外した。グレーの瞳が、アーメットの奥から静かな光を俺に放っていた。

「断ったら、あんたの想いを受け止めることもできなくなっちまう」

「やめろ！」

その視線にマイノスが割り込んできた。が、そのまま頽れるように片膝をつき、喘ぐ。

マイホスの貌は蒼白だった。金色の髪はほつれて汗の浮いた額に張り付き、紫に変色した唇からは苦しげな呼吸が漏れる。本来なら触れただけで致命の害毒を撒き散らすであよう地獄の魔剣を用いたつけが、聖なる鎧（アーマーオブロード）に護られていたとはいえ決して軽度ではなくマイノスの肉体を苛んでいた。

「何故なんだ！　ジヴ！　私たちはやっと──！」

ごふっ、と血を吐いた。ダバルプスに折られた肋も完全に癒えぬまま、この男は悪魔公（デーモンロード）の大剣を持ち上げ、放っていたのだ。

ザザが素早く支えた。すぐさま呪文を唱えるが、それは快癒（マディ）ではなく大治（ディアルマ）だった。先刻ダバルプスに浴びせたもので、ついに快癒（マディ）を使い切ってしまったのだ。

その詠唱に被せて、マイノスが再び叫ぶ。

「やめてくれ！　私は……俺はもう、誰ひとりとして友を失いたくない！」

臓腑から搾り出すような懇願だった。それが数日前までは反目し続けていたマイノスが吐露したものだけに堪えた。堪えたが、今となっては俺にさらなる苦悩を刻むものでしかない。

「闘わせてあげましょう。どのみち止めたって無駄です」

詠唱を終え、マイノスの腹部に淡く輝く掌をかざしながらザザが言った。

「ザザ!?」

「まだ苦しいでしょうが、あの剣を手にした後遺症です。聖なる鎧（アーマーオブロード）の回復効果でそのうち楽になるでしょうよ」

　肩を貸して立たせ、引きずるように後退しながらザザは続けた。「どんな結果になろうと、私が必ず助けます。絶対にね」

　これまで見せたこともない、殺気に似た気迫がザザから膨れ上がった。あの人の良い笑みの裏側にどれほどのものを隠しているのか――そう思わずにはいられぬ、語調とは正反対の烈（はげ）しさだった。

　真剣にやり合う――それも俺とガッシュが闘うとなれば、その決着はどちらかの死による可能性が高い。そこにザザの言う絶対はあり得ない。

　だが、敢えてザザはそう言った。そこには自らの命に代えても、という意味がこめられている。

　故にそれ以上、誰も何も言わなかった。マイノスは天を仰ぎ、ベイキは祈るように目を閉じた。フレイも、ハイランスも押し黙ったまま俺たちを見ている。

　不意に、ディーが俺の腕を放した。そして、一言だけ囁いた。

「きっと帰ってきて」

　これほど辛く、相応しい言葉はなかった。同じ場所にいながら、俺はこれからディーの手の届かぬ修羅に入る。

「マイノス。その剣を貸してくれ」

　ガッシュがハースニールをベイキに手渡しながら言った。「使ってみて判った。これは人を相手に振るって良い剣じゃない」

　マイノスは無言で腰から外し、鞘ごとエクスカリバーを放った。これでマイノスも、消極的ながら俺たちの私闘を認めたことになる。

「まさかハースニールを使わなきゃ本気じゃない、とは言わないだろ？」

「ああ」

　ガッシュが使えばどんな剣でも同じだった。特に防具を着けていない俺の肉体では、捉えられれば確実にその部位を切断される。ただし退魔の聖剣ハースニールとなると触れただけでも致命傷となる衝撃を受けかねない。俺は殺されたい訳じゃあないのだ。

　俺とガッシュを直径として、他の全員が円周の外まで退いた。ガッシュの言葉が効いたのか、ベイキも躊躇（ためら）いながら皆に倣う。

　その瞬間から、闘いは始まっていた。

　ガッシュが鞘を払い、エクスカリバーの長い刀身が冷光を放つ。愛用の盾を引き寄せて構えた様は一分の隙もなく、さながら難攻不落の城砦が出現したかの如くだった。

　対する俺は一切の武器防具を持っていない。身に着けているのはあちこちが切り裂かれ、敵と、少なからず俺の血を吸った濃緑色の忍び装束だけだ。

　知らぬ者が見れば、明らかに俺が不利となる。それどころか、一方的な惨殺が始まるとすら見えるだろう。

　だが、実際には違う。ガッシュと全く同等の武装に身を固めていたなら、俺には万にひとつの勝ち目もなくなる。

　無論、俺は大概の武器を使いこなせるよう訓練を受けてきた。それもまた、忍者として最低限身に着けておかなければならぬ技能であるからだ。段平（ブロードソード）にしろ斧にしろ、その辺りの戦士にはひけを取らずに扱う自信がある。

　しかし、それでは絶対にガッシュには勝てない。

　技術と努力では補えぬもののひとつに、天然自然に授かった剛力というものがある。体格や筋肉の質、骨の太さといった身体的な優劣から生まれる力の差は、同等に鍛え抜いた者同士では圧倒的な力量差となって現れるのだ。

　俺がどれだけ会心の斬撃を繰り出そうとも、同じ武器を使っていれば必ずガッシュが破壊力で上回る。それを悟ったからこそ、俺は忍者特有の無手の殺傷術にこだわってきたのだと今にして思う。

　戦士として最高の資質に恵まれたガッシュと一対一で闘い、勝利する可能性があるのは徒手空拳となった俺だった。スピードで上回り、凶器の如くに鍛えた指先の精妙な刺突が装甲の砦を突き崩す。武装した俺には成し得ない戦闘技術の全てを吐き出してこそ、初めて勝てる見込みが生じるのだ。

　それでも、完全武装したガッシュには凄まじい威圧感があった。

　このプレッシャーに耐え切れずに不用意に仕掛ければ、勝敗は一瞬に決する。間合いに踏み込んだ途端、俺の体術を駆使したとしても躱しようのない斬撃に躰を刻まれるだけだった。

　じりじりと、構えをほとんど崩さずにガッシュが間合いを詰め始めた。巨大な壁が迫ってくるような、とてつもない圧迫感が俺を襲う。

　無意識に恐怖が鎌首をもたげた。戦いにおいて感情を殺すことに慣れた俺にそれを感じさせるほど、ガッシュの放射するプレッシャーは未だかつて体験したことのない強烈なものだった。

　――これほどのものだったのか。

　“恐”の感情を押さえつけながら、俺は心の中で感嘆の溜め息を吐いた。

　悪魔公（デーモンロード）のものとも、ダバルプスのものとも別種のプレッシャー。あくまでも俺と同じ人間が放つ極大の威圧感。それだから恐ろしいのだ。

　それは、この男には決して追いつけぬのではないかという怖れだった。その恐怖はむしろガッシュにではなく、俺自身の中に向けられている。

　同時に俺は何故、こんな闘いを求めてここまで来たのかを自問していた。

　ガッシュが憎い、などということでは断じてなかった。男としても、仲間としてもガッシュは好ましい存在だった。

　ただ、宝珠の探索を始めて以来、ガッシュは常に俺の前にいた。

　リルガミンにやってくる以前、堕落しきったトレボー城塞の冒険者たちに絶望していた俺は、すでに各地で実戦を積んでいた精悍な戦士に瞠目した。こんな男もいたのかと思った。そしてともに迷宮を探索するうち、知らず俺は自分とガッシュを比べ始めていた。

　この先腕を磨いていけば、いつかはこの男に勝てる日がくるのだろうか。

　別段劣等感に苛まれていた訳でもなかった。ガッシュはひたすらに強く、俺はその強さに尊敬の念すら抱いていたのだから。

　ニンジャマスターとの修行時代、目標は常に仮想敵――その時点での己の殻を破ることだった。それが初めて、自分以外の明確な目標を得たのだ。

　だが、目標としてしまった以上、いつかはその殻を破らなくてはならない。

　そんな想いは漠然とあった。そうでなかったなら、俺はどうして十二の歳から最も困難と言われる忍者になるための修行を続けたのか。誰にも負けぬ力を身につけたかったのではないのか。

　それがガッシュたちの遭難を知らされ、大破壊（カタストロフィー）を予告された時に俺の中で形になったのだろう。

ガッシュと闘いたいと。俺の辿ってきた過去に決着をつけたいと。

この欲求をはっきりと認識したのは、アドリアンに伴ったガッシュと再会した瞬間だった。それまでは後ろめたさからか、自分すらも悟れぬように薄膜をかけた想いでしかなかった。

しかし形になってしまった。

欲望を悟ってしまった。

こうなっては、大破壊が回避されたとしても思い直すことはできなかった。明らかな形となった欲求が、いつの日か全てをぶち壊しにして噴き出してくる。

その時、蓄積した想いがどのように撓（たわ）められ、歪んでしまっているかは想像もつかなかった。そしてその膨張しきった渇望を、どのようにして癒そうとするのかも。

残忍非道の殺人鬼と変ずるかも知れない。

世を呪い破滅を望む魔人と化すかも知れない。

それを可能にする下地が、忍者の修練の中には潜んでいた。深い絶望のエネルギーを精神の暗黒面に向ければ、俺はダバルプスになることもできるだろう。

そうならぬためには闘うしかなかった。そうする以外、俺の中の闇を成長させずに決着をつける方策は思い浮かばなかった。

唐突に、白く玲瓏と輝くエクスカリバーが消えた。

消失したのではない。文字通り目にも止まらぬ太刀行きの迅さで繰り出されたのだ。

刀身がほとんど光の帯となる雷速の斬撃だった。

俺は髪一筋ほどの差でこれを躱している。避けられたのは先にガッシュが動き、回避に専心できたからだ。

もし何らかの動きを——それがフェイントであったとしても、俺が行っていたとしたなら間違いなく斬られている。それほどまでに尋常ならざる剣だった。

続く二撃、三撃をこれも防御に徹して切り抜けながら、俺は微かに生じた違和感を認めていた。

ガッシュは本気で戦っている。これは疑いようがなかった。ここまでの斬撃はいずれも、回避が寸毫（すんごう）でも遅れればあっさりと俺を即死させるだけのものだった。

だが、どこかしら捨て鉢な印象があった。〝攻〟はあっても〝防〟がないのだ。総身の要塞の如き堅固さは変わらなかったが、ひたすら攻撃から攻撃へと移行する剣には明らかに自分自身の生命を守るという意志が欠落している。

それだけに斬撃は鋭い。が、死中に活路を見出す、といった類のものでもなかった。

本来なら最も危険である筈の剣——絶間なく必殺の斬撃を繰り出してくるその箇所に、わずかな隙が存在していた。鉄壁と化したガッシュに唯一開いた穴と言ってもいい。

常人では衝くことできない、開閉する極小の穴だ。仕掛ける機を損なえば一切の隙は消え、鉄壁に阻まれたうえでこちらが切り捨てられることになる。

狙えるのは、この一点。

さらに二度の斬撃が襲ってきた。胸の皮一枚を裂かれつつ辛うじて躱し、頭の中に正確なタイミングを刻み込む。

頭上から躰を開くように振り下ろされたエクスカリバーが再び跳ね上がってくる、その刹那——ガッシュの手首が返る瞬間に、刃のスピードは相殺され限りなく静止した状態に近くなる。

斬撃の弧ぎりぎりで留まっていた俺は、この一瞬に飛び込んでいた。

この刃と接触する前に懐まで飛び込まねばならなかった。そのためには疾風の迅さが要る。

いや、風にならなければならなかった。

轟、と耳が鳴った。それでは駄目だ。まだ足りない。

俺は無意識に伸ばした指先をガッシュの盾に絡ませていた。

それを支点に腕を思い切り引く。加速した。耳鳴りが悲鳴のように高くなる。

目の前にガッシュの喉があった。懐に入って初めて狙うことのできる、装甲に護られていない数少ない部位が。

俺はすでに刃の内側に入り込んでいた。後は貫手を喉に叩き込めば勝負は決する。俺は自由になれるのだ。

黒竜の心臓を摑み出した手刀を繰り出した。いかに鍛えられたガッシュの首でも、これを弾き返すことがぜきる訳がなかった。

繰り出しながら考えた。

ガッシュが最初から負けるつもりで闘っていた、ということはなかった。それならばこの申し出を受ける必要すらないと——俺の欲する闘いではないとガッシュは理解している。

ならば何故なのか。自らの命に対して一切の執着を断ったかの如き戦いぶりは何故だったのか。俺に放射した殺気が、そのままガッシュ自身を灼き尽くそうとしていたように思えた。

理解しなくてはならない。俺の想いを理解し闘ってくれた男を、理解せぬままに殺してしまってはならない。

刹那とも呼べぬ短い時の中で、俺はガッシュの瞳を深く覗いた。グレーの瞳が湛えているのは闘いの炎。そしてその裏側に、決して溶けぬ氷に閉ざされた怒りと哀しみがあった。

俺への怒りでも、哀れみでもなかった。それは己の心に向けられたものだ。

瞬間、俺は正しく理解した。

ガッシュは勝敗に関りなく自らの命を絶つつもりだったのだ。

ガッシュがボルフォフの愛用するアーメットを被っていることに対して、俺たちは何も問いを発していなかった。一緒ではない以上、すでにこの世にはいないのだろうと感じ取っていたのだ。フレイから、妖獣（ゼノ）との戦闘で深傷を負ったという話も聞いている。

だが、ガッシュは何らかの理由で直接ボルフォフに手を下さねばならなかったのだ。恐らくはその傷から侵入した妖獣（ゼノ）に手遅れにまで同化され、ボルフォフ自身がガッシュによる死を願ったのだろう。意識のあるうちに殺してくれ、と。俺だってそう願うだろう。

妖獣（ゼノ）に意識を喰い尽くされる前に死ねたのだから、ボルフォフは喜んで死んでいったに違いない。しかしこの優し過ぎる巨漢は、たとえ感謝されたとしてもボルフォフを殺したという罪の意識から逃れることができなかった。

ダバルプスを葬った今、ガッシュは生きる義務から解放された。生きようとする意志は、罪という名の氷に凍てつき閉ざされている。それはベイキの愛では溶かせぬ種類の氷なのだ。

この時、俺はガッシュを透過して背後のベイキを観た。

（つづく）

FREE TALK remix

DESK TOP

☻もう<ruby>G．W．<rt>ゴールデン・ウィーク</rt></ruby>の時期なのねぇ。今年は海外にでも行こうかしら。あ、アサノがパパになりました!!　（サリー）

♨お前なあ!!　人が超兄貴ライブ出てミュージシャン気分満喫してる時に何て事言うんだ!?　もういい!!　（アサノ）

READER'S FREE TALK

☻やった！　小説が落ちていないのに、フリートーク２ページ特集！　神様、11月号みたいに１か月で終わったら許さなくってよ。さて一発目は？　㋚

☺書店で「仏像のすべて」という本を見つけた。ＨｉＰＰＯＮ編集部・編でしょうか？

（青森県　空所　18歳）

♨過去に覚えあり？　現物を送ってくるべし。ねーよ、そんなの！（井上）

☺【これはスゴイぜ！　シリーズ】
もし『超兄貴』が実写になるなら、アドン＆サムソンは高嶋兄弟に演じてほしいと思います。（笑）

（福岡県　侍ヴィクトリー　24歳）

☻４月27日はすごかったわ～。地方出張もやってほしいわね。　㋚

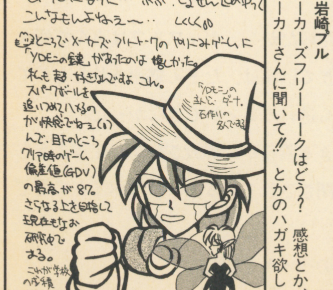
♨もっと男の色気が欲しいと思う。

（メサイヤ　今度結婚します松田）

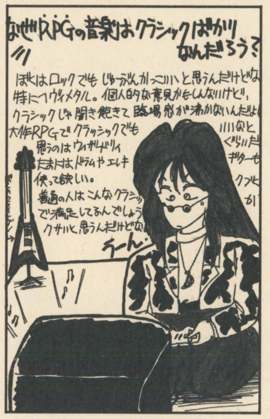
☺給食に出たゼリーの紙スプーンに、「環境にやさしい紙スプーンです」と書いてあった。紙使ってんだから、エコロジーじゃねーだろーが!!　ところでサリーさんの髪型は（顔もちょっとだけ）私にそっくりである。まさか昔生き別れになったお姉さん!?

（宮城県　貞本巧　13歳）

☻エコロジーで思い出したけど「夢がＭＯＲＩＭＯＲＩ」という番組で、異常なくらいＳＭＡＰが面白かった。㋚


某ゲーム誌のイラストページがカラーになったと思いきや こちらの友の会ページがモノクロになった… ふふ．しょせん世の中ってこんなもんよねぇ～… くくく。
ところでメーカーズフリートークのやりこみゲームに「ソロモンの鍵」があったのは嬉しかった。私も超．好きなんですよこれ。
スパークボールを追いつめてハメるのが快感でねぇ(!)
んで．目下のところクリア時のゲーム偏差値(GDV)の最高が87。
さらなる上を目指して現在もなお研究中である。
これが学校の成績だったらなァ
「ソロモン」の主人公・ダーナ．石作りの名人である
妖精さん→

←京都府・岩崎プル
㋚最近のメーカーズフリートークはどう？　感想とか、こんな事をメーカーさんに聞いて!!　とかのハガキ欲しいわ


なぜRPGの音楽はクラシックばかりなんだろう？
ぼくはロックでもじゅーぶんかっこいいと思うんだけどな
特にヘヴィメタル。個人的な意見かもしんないけど、
クラシックじゃ聞き飽きて臨場感が沸かないんだよね
大作RPGでクラッシックでも
思うのはウィザードリィ
たまにはドラムやエレキ
使って欲しい。
普通の人はこんなクラシックで満足してるんでしょうか
クサいと思うんだけどな…
うーん・

←神奈川県・喝鹿了
㋚我が社の広報に、メタル好きな人がいるんだな、これが広報たけぼう・おうっ！　メタリカ好きだ。酒持ってこい

☺本名のほうが多く載っている僕にとって、ペンネームの存在価値はあるのだろうか？

（兵庫県　銀）

♨本名載せてやろうか黒井泰平よ。㋐

☺文通コーナーに載った人に聞きたいんだけど、変な所から手紙来なかった？　俺は前にバイク雑誌の売買コーナーに載った時、かなりヤバイ所（裏ビデオの販売所）から手紙が来たけど……。

（静岡県　おりおフィアット　23歳）

☻コーナー復活希望が多い中、文通報告をしてくれた人がたくさん！　みんな楽しくやってるみたいね。よい。㋚

☺「ターミネーター２」の近未来では『ミサイルコマンド』が、「バックトゥザフューチャー２」の未来では『ワイルドガンマン』が登場してた。科学の進歩につれ、ゲームは退化しているように感じた。

（香川県　麗梅亜Ⅲ世ＭＤ　17歳）

♨僕もそう思ってるんだけど。（元宮）

☺もしかして、サリーさんは私の大の恋のライバルかもしれない。

（愛知県　門田かずよ　17歳）

☻え？　門田ちゃんも井上さんの事、好きなの？　むむむ。ライバルだ。㋚

☺うーん、宝島社。「日本の企業は漢字に限る」とインターラクトのヒラ坊氏も言ってることだし（うそ）。僕好きだよ。どうせだったら「株式会社場宇（ＶＯＷ）」にしちゃえばよかったのに……。

（東京都　生井俊　18歳）

♨シャレになりまへーん。懐かしいな、生井くん。　（井上）

☺宗教開いてた近所のおばさんが警察に逮捕された。なんでも信者の人から4000万円ももぎ取っていたらしい。取る方も取る方だが「金を出せば解決する」なんて事を信じた奴も大馬鹿野郎と思う。ニュース見ました？

（大阪府　伊賀祈龍）

☻あ、見た。心のより所が欲しい人達を悪利用するなんて！　ちなみにあたくし、無神論者よ。　㋚

☺千葉県立船橋芝山高校に入学した新１年生のみなさん。お願い。漫研に入って。絵が下手でも大歓迎。私達と高校生活を面白おかしく過ごしましょう。

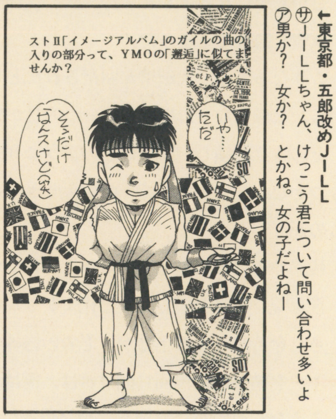
（千葉県　石神葉子　16歳）

☻今回だけよ。　㋚

☺僕も岡村靖幸の大ファンで、ＣＤ５枚買いました。ただＬＤの「家庭教師」を見たとき思った。

「こいつ、狂ってやがる」

あの紫ブリーフ、激しい腰使い……。



ストⅡ「イメージアルバム」のガイルの曲の入りの部分って、ＹＭＯの「邂逅」に似てませんか？

いや…ただ
そうだけなんスけど(笑)

←東京都・五郎改めＪＩＬＬ
㋚ＪＩＬＬちゃん、けっこう君について問い合わせ多いよ
㋐男か？　女か？　とかね。女の子だよねー

それでも好きか、サリー。

（福井県　じゃる）

☻あれがイイのよ。むしゃぶりつきたくなるわねぇ。じゅるじゅる。　㋚

☺『超兄貴』再販決定!?　４月16日は兄貴の日だってぇ？　４月16日生まれの私っていったい……（涙）。

（福島県　天野香絵）

♨ちなみに俺んちの子供は４月９日朝

サリーの頸動脈まであと1㎜

☻はろー、はろー。この上のブリブリ文字が美しいでしょ。あたくしだってストリートオルガンとかピンクハウスしちゃうんだからん♥　うふ♥　いや～ん♥　㋚

♨やめろ　㋐

☺へるぷみ――ィ！　ヒッポン２月号のマリオペイントを使って、絵を描いている方々は作品をどのようにして送っているのでしょうか？　やっぱり写真っすか？

（神奈川県　細野優子　15歳）

☻ビデオに録画して送ってくれると、こっちの方でプリントアウトするわよ。フリートークでも、そんな奇抜なイラストを待ってるわ。

☺あたし、もうダメです。サリー様、一体どうしたらいいの？　教えて……♥

（東京都　桜花嵯峨美高）

☻明日、体育館の裏で待つ。

☺サリーさんの好みのタイプはな～に？　あたしはヨッシーみたいなのが好き。あたしを助けてくれるし、乗用車代わりに使えるし。しかも時々ソフトを作ってお金を稼いでくれるし。あたしってもしかしてピーチ姫みたく性格悪い？

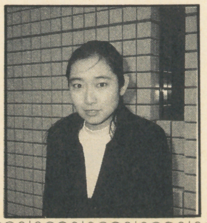
（千葉県　しんぱいあやの）

☻好みのタイプねぇ。うっかり八兵衛みたいな人かしら。うそ。

☺別にいーじゃんねェー。女がゲーム雑誌買っても。

（静岡県　付島くるみ）

☻あたくしなんか、中学生の時にスコラ買ってたから大丈夫。来月号もあなたの悩み待ってるわぁ。



←今年は海外サリーつゆき
いや、別に決定した訳じゃないんだけど、ただ単にいーなーと思ってるんであって、グラス日和。なんのこっちゃ

●おたよりのあて先は 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社 HiPPON SUPER！編集部「FREE TALK remix」係まで。特にイラストを募集するナリ！

努力すれば必ず報われるナリ

👄先月号で募集した「自分で見たエンディング」討論発表会～！㋚

☺アーケードの『ストライクファイター』です。やっぱり３Ｄシューティングは最高っすよ。あと『スペースハリアー』『ナイトストライカー』なんかも結構多く見ました。家庭用だったら『サンダーストームＦＸ』かな……。

（静岡県　おりおフィアット 23歳）

☺『ポートピア連続殺人事件』だ。好みのゲームが出ない頃、どれだけ早く解けるかと、タイムアタックなんて馬鹿な事もやっていたものです。ちなみに30分で解けます。

（千葉県　毛利礼智）

👄また遊びたくなったわねぇ。㋚

☺『ストII』は対戦ばっかで、エンディングはほとんど見てない。『女神転生』シリーズもそれぞれのパターンを２回ずつ。アトベンチャーの『神宮寺～』『オホーツク～』『メタルスレイダー～』は２、３回。『スナッチャー』は長いから１回だけ。なんだ、俺ってほとんどゲームをクリアした事ないんじゃないか。ただ『ドラクエIII』は相当していたから少なくとも10回以上は見ているだろう。今決めた。

（千葉県　技術神ＤＫ　17歳）

👄懐しめのゲームなんか出て面白いじゃないの。引き続き募集！㋚

６時30分生まれだ。㋐

☺３月号85ページ、とみさわさんの写真に写ってる人形。あれはもしかしてジャンボ・マックス君ですか？

（滋賀県　大聖リース　17歳）

👄美しい人はより美しく、それなりの人はそれなりに。そのとおり。㋚

☺1991年ＨＩＰＰＯＮ10月号から足掛け２年。ついに「至高の購入」を開発しました。まず、欲しいソフトは発売日に買う。金を借りてでも買う。速攻で解いてすぐ売る。この時、説明書は売らない。長い時を経て、まだ欲しいと思うなら再度買う。うまくすれば結果的にかなり安くなる。失敗して損しても当方は責任を負いかねます。

（福岡県　いぬのりんご　20歳）

👄若い身空であんた……㋚

♨俺は見習うぞ。㋐

☺実は『スターフォックス』について前々から気になってた事があるんです。「青色の怪獣」です。宇宙空間のステージで敵機を破壊するとたまに出るあの「青色の怪獣」です。出現条件は不明で、回転しながら猛スピードで自機に突進してくるのですがダメージは受けず、そのまますり抜けて行きます。撃っても死にません。これは一体なんでしょうか？　隠れキャラですか？

（愛知県　K.I.　歳16）

♨それはね、撃ち落とされた敵パイロットなのだよ。だからバグでもなんでもないんだよー。（S．F．（スターフォクス）担当元宮）

☺友人の結婚式の披露宴で隣の席の男性から「休日は何をしていますか？」と聞かれて答えに困りました。正直に、「ゲームしてます」と言ったら話にのってくれる人と出会えたらなー。

（神奈川県　上沢咲子　27歳）

👄そういう男って、自分を飾らなくていい男（ひと）だと思うわぁー。㋚

☺ＢＢＳの入賞コメントで、くりねずあいりさんにも夢狩！さんにも住所と電話番号を聞いてた兵頭功也に、僕は男性投稿者の魂を見た気がする。

（奈良県　パーフリ・フリーク　22歳）

👄ゲームの質問電話で相手に年を聞くのはあたくし。㋚

♨お兄さんは？　とか聞くな！㋐

☺３月10日のフジテレビの「ジョーダンじゃない」にあの成沢さん夫婦が少しの間だけ出てきました。ただものじゃないな、あの２人は……。

（東京都　村松鉄也）

👄同様のハガキが東京都・ちゃあるちゃんからも届きましたよ。君ら、学校は？㋚

☺生協のティッシュにマキシム染み込ませると、カップラーメンの香りがした。暇な人は試して下さい。

（広島県・落書き家ホバQ）

♨騙されるな！（徳島）

☺必本時代にたまに載せていただいたりびあです（元：田中恵）。やっぱり投稿っていいなぁ。１年間で自分もＨｉＰＰＯＮも変わってしまったけど、雰囲気はそのままで安心しました。

（大阪府　りびあ・んこ）

♨俺なんかすでに波平よ。（ハルク）

☺３月号のゆーきゃんさんへ。ディスクカードを入れるところをちょっと覗いて見てください。もし埃がたまってたらドライバーで蓋（？）を開けて、楊子でちょいっとやると取れます。ちなみにうちのディスクシステムはこれで５～６回復活して今も元気に働いてます。治らなかったらすいません。

（北海道　T．SATO　15歳）

👄まぁ、輝かしい読者同士の交流！㋚

☺イース好きだぁ。すごい好きだぁ。

今はドラクエだとか、ＦＦだとか言ってるけど、私のゲーム人生はイースから始まったのよね。お粗末さま！

（新潟県　山下智美　17歳）

♨俺は『ポン』だなー。『ブロックくずし』の前身だけどな。（井上）

☺毎年春、池袋の映画館で開催される「大人だけのドラえもんオールナイト」（18歳未満入場禁止）に参加した。いい歳したドラおたくがウジャウジャしてて面白かった。みんなも来い。

（千葉県　匿名希望Ａ　20歳）

👄そうか、大学受かったのね○山くん。肝心の映画を見なさい。映画を。㋚

☺みそは元気にしてるんですか？

（栃木県　石黒雅生　17歳）

👄６月とかに旅立つ予定だとか？㋚

☺なぜだか分からないし、多分違うだろうなと思うのですが、スーパーファミコン用ＣＤ－ＲＯＭの発売日は、りえママが決めそうな気がします。

（東京都　松田憲治　21歳）

♨そう言われるとそんな気がするぞ。山崎浩子にでも決めてもらおう。㋐

☺『伝説のオウガバトル』は楽しいが、こだわりすぎるため、何度も途中でやり直すハメに陥ってる。

（静岡県　富田昌志　22歳）

👄本当に人気があるのよねぇ。でもクイックセーブが欲しかったわ。サ

☺親戚のおばあちゃんがペティグリーチャムを「おいしい」と言って食べていました。私も少し食べた。まぁまぁかな？　少なくとも犬コロに食わすもんではないよ。私の夕飯より豪華じゃないか！　サリーさんもいかが？

（岐阜県　じゅん改め竜宮の遣い）

👄幼少時代友達に「新スナックだ」と偏ってカリカリのドッグフードを食べさせた経験有り。あたしはイヤ。㋚

☺私は投稿ジャーナリストとして、フセ字はほとんど使わない。ファミ通ファミ通ファミ通。何回でも書く。ファミ通ファミ通ファミ通ファミ通。文句があるなら勝負してやる。

（東京都　嵯峨美高）

👄上の者、青○学院大学で単位を落とした形跡有り。捨った人には４単位あげちゃう！　本当か。勝負するぞ。㋚

☺あのマニア向けシミュレーション番組「征服王」が終わってしまった。生きるハリをなくしたような毎日。

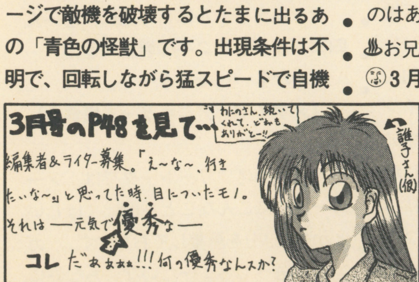
（岐阜県　ＳＨＵん）

♨バトル。㋐

☺初めてジェットコースターに乗った時、気絶してヨダレで気が付いた。

（静岡県　くろきみきこ　15歳）

👄なんだかかわいそうね。あ、みきこちゃんは編集部に遊びに来てくれたんだけれど、編集部がお休みの日に来てくれたんだよね。また遊びに来てよね。……そーんなワケで、試行錯誤の結果、掲載者には「ＨｉＰＰＯＮ持製のテレカ」になったのよ～！　パチパチパチパチ。これはなんと、フリートークの掲載者だ・け！　下積みが長かっただけあったわ。今回は常連の皆様の掲載が目立ったけど、来月号はあんたたちの番よ。メーカーズの方もよろしくねー。㋚

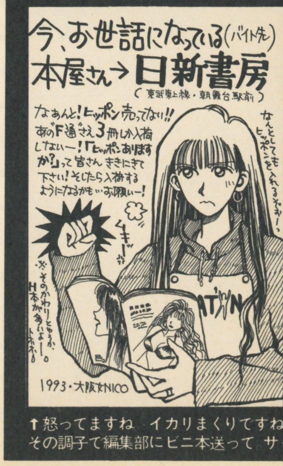

3月号のP48を見て…
わたのさん、続いてくれて、どれもありがと～!!
謎子さん(仮)
編集者&ライター募集。「え～な～、行きたいな～」と思ってた時、目についたモノ。
それは――元気で優秀な――
コレだぁぁぁぁ!!! 何の優秀なんスか?
知力のコトっスか? 体力なら自信あんのに(笑)。
そーです。僕はライター希望者です。

↑大阪府・伊賀祈龍

㋚とらえ方は様々よね。ギャルに入ってほしいわ。たのむ

お世話さまです

埼玉県・NICO


今、お世話になっている(バイト先)本屋さん→日新書房
(東武東上線・朝霞台駅前)
なぁんと！ヒッポン売ってない!! あのF通さえ3冊しか入荷しないー!「ヒッポンありますか?」って皆さんききにきて下さい! そしたら入荷するようになるかも…お願いー!
なんとしてもヒッポンを入れるぞぉ～っ
ムキーッ!!
※そのかわりというか、H本が多いよー。トホホ
1993・大阪女NICO

↑怒ってますね　イカリまくりですね　その調子で編集部にビニ本送って　サー

●おたよりのあて宛は　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 宝島社HiPPON　SUPER！編集部「FREE TALK remix」係まで。掲載者には特製　やった！

MAKER'S FREE TALK

☻へー。メーカーズです。一部の地域では「ある日ののりこ」という４コマがウケてるそうで。私信でしたわね。さて、今月のお題目。

「ゲームにしたいこの映画」

☺業界初!! お茶の間長回しＲＰＧ『秋刀魚の味』！　サブタイトルはもちろん〜笠智衆に捧ぐ〜。物語の80％はお茶の間が舞台。日常のありふれた風景をありのままに描いたシナリオは、誰誰を倒して終わるという勧善懲悪ものとは大きく一線を隔す。ゲーム世界の１日が永遠に続くかのような錯覚をプレイヤーに与えるこのゲームは、'90年代の新たなＶ．Ｄ．（ヴァーチャルドラッグ）となり得るか？

（スクウェア　宣伝部　野村）

☻アスミックの小野さんもご推薦！『東京物語』のＡＶＧなんか泣けるかもしれないでゴンス。

☺純和風モノが今後のトレンドとなる。それは日本が世界に誇る『寅さん』しかなーい！　やはりシューティングでしょう。形式としては、ボスキャラ（マドンナ）を泣く泣く攻撃（振る、もしくは振られる）して、段々と男として成長してゆく寅次郎を描く。←成長してるのか？　監修に山田洋二、キャラデザインは秋本治、そして音声合成で渥美清がしゃべりまくる。

（テクモ　片野）

☻シュールド・ウェーブの近藤さんも『寅さんシリーズ』がイイって言ってたけど。今一番のハヤリ……？

☺『戦国自衛隊』をＳＬＧにする。私がこの映画を見たのは小学生の頃でしたがとんでもないストーリーにドキがムネムネし、今でもかまやつひろしの行方が気になる程です。内容は……失った戦車等の戦力を補う為に、占領した土地の武将と文渉し仲間にすることができる。しかもゲームが進むうちに千葉真一隊から仲間割れ（渡瀬恒彦等）が生じてしまうので、常に忠誠度に気を配る。結局天下は……。

（ケムコ　浜田陽一）

☻日本モノのお次は？

☺社内の数名にちょっと聞いただけで40本ぐらい出ましたが、選りすぐりました。『時計じかけのオレンジ』は18禁？『ヘルレイザー』はA.RPGでグー。『ダーククリスタル』はお約束でＡＶＧとかRPGですか。

（シムス　八木）

☻『ＸＹＺマーダーズ』とかどうでやんしょ。スピード感がなきゃねぇ。

☺『眠れぬ夜のために』はゲーム云々は関係なくお奨め！　登場人物がやたらと多く、ギャグも有りで結構マニアック。できたらこれをＲＰＧにしたいですね。ＲＰＧのレイ・フォースだから自分でやるか。でも他にバレちゃいましたね。やめた！

（レイ・フォース　山田哲也）

☻贅沢に人を使ってるんですよねぇ。

☺やはりけもの好きの私としては『キタキツネ物語』は外せません。トラップよけのＡ．ＲＰＧといったところでしょうか。エコロジーっぽくすればイイ雰囲気になりそう。曲は「ゴダイゴ」でキャラクタは「フレップ」か「チニタ」かなぁ。洋画では「レディホーク」がｇｕｔ（←ドイツ語）。

（バリエ　犬飼けもの）

☻動物シミュレーション「ムツゴ〇ウ日記」。まずは犬を５匹連れて、北海道移住からスタート！　ＣＸネタ。

☺やっぱり『ロッキーホラーショー』でしょう。カルトムービーの最高傑作。まぁストーリーをゲームにするのは大人の駆け引きが必要なので、映画の真っ最中にクラッカーを鳴らすとか、米をまいたりするあのシステムをゲームに取り入れてみては。『ポリエステル』のように臭いの出るゲームというのもなかなか。「腐った死体」が出てきたら18番を擦って臭いをかいでください。なんて、有名ＲＰＧの数々で『ポリエステル』バージョンができればイッちゃえること間違いなし！　ですね。

（マイクロネット　高橋ゆきえ）

☻あ、先日はどーも、どーも。Ｈビデオ系でそのテのやつ、ありますよね。

☺スーパーヴァイオレンスＳＬＧ『仁義なき戦い』ですね。チンピラ、鉄砲玉、若頭、組長などのユニットを駆使して対立組織のシマを片っ端から奪い取り全日本の裏の世界を支配する、なんていう設定で。メディアはＣＤ−ＲＯＭ。戦闘シーンでは敵キャラを日本刀でぶった斬ったり、ダイナマイトで吹っ飛ばしたり、銃を乱射して打ち倒したりと、やりたい放題のアニメ処理をすると笑えるでしょう。声優に菅原文太氏を迎えて「おどりゃあ！　何しよんなら！」「わしゃあ、他人の風下にゃあ立たんけんのう」「往生せいやあ！」等々のセリフを喋ってもらうと、ますます臨場感が！　いつも愛だ、正義だ、平和だ、っていうゲームばかりやっているのでたまには危険で背徳的なゲームをやってみたいですね。

（エニックス　山本＆藤本）

☻おおー！　富司純子とかもいいわ。

☺溝口建二作のドラマ『西鶴一代女』をＲＰＧで。主演は田中絹代だぁ〜！　１人客をとると、ＨＰが上がります。

（アスミック　小野）

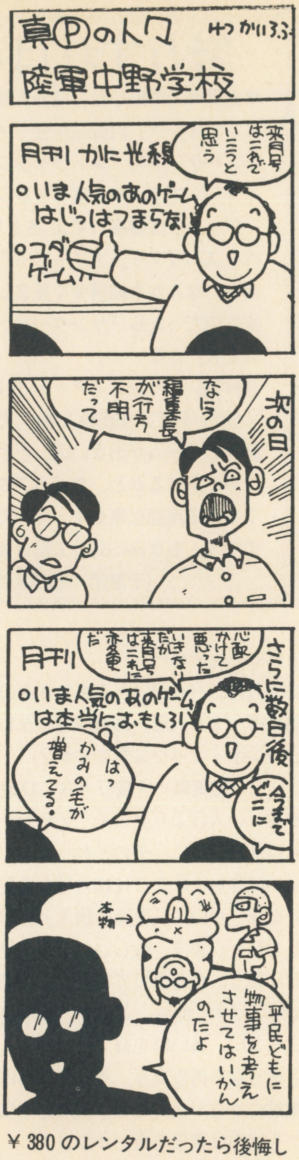
☻くぅ〜。もの悲しいでゴンス。

☺ＢＳだのＣＳだのＣＣＣだのおかげで、オフ・ロードショウでのみ認知評価される映画も少なくないので、きっと誰かは知っている「ＭＯＯＮ44」はゲーム的要素満載だとコンサイス獲得は必至。監督も役者もプロットも忘れてしまったが、外宇宙番外地ＳＦ世界観、作戦級ドッグファイト的ケレン味、成人男子ＶＳ少年の愛憎泥沼的人間模様、などプロダクションデザインはＢの上級。視界極悪気味の峡谷をアニキ操縦のヘリ（！）で異星人（しかも機械！）相手に戦うという局地戦。でパイロットのアニキには、一人づつオペレーターのボウヤ（しかもゲーセンそのままの筐体入り！）が基地から情報を出すという二人三脚システム。この映画、セットは見事だし、アニキのシャワー＋ボウヤ手籠めシーンも満載。￥380のレンタルだったら後悔しないぞ多分。出直し自由のシューティング（電探／攻撃分担）＋シミュレーションゲーム（ローガス風）などよいかも。パラメーターにはアニキとボウヤのスキンシップレヴェルも盛り込むサーヴィスも忘れないで欲しい。

ゲームタイトルは日本風に『む〜ん四四／オレとアニキの異星人退治』……だめか？……そうか……。

（メサイヤ　アニキゲーム振興会）

☻メーカーズフリートークでは、メーカーさんにこんなことを聞いてほしいとかおたよりを募集しておりやす。ガンガン送ってちょーだいな。ちなみにリバーヒルソフトの小林さんは『ピンクパンサー』がいい！　とか。載せられなかった他のメーカーの皆様、申し訳ない！　来月号まで、アデュー。


真Ⓟの人々
陸軍中野学校
ゆつかいろふ
来月号はこれでいこうと思う
月刊かに光線
○いま人気のあのゲームはじつはつまらない
○コダゲーム
次の日
なら編集長が行方不明だって
さらに数日後
心配かけて悪かった いきなりだが来月号はこれに変更だ
月刊
○いま人気のあのゲームは本当におもしろい
今までどこに
はっ かみの毛が増えてる・
本物→
平民どもに物事を考えさせてはいかんのだよ

助っ人募集

●編集部では仕事を手伝ってくれる明るく素直でタフなアルバイターを募集中！　挨拶ができてゲームが好きなことがまず基本。仕事の内容は編集に関わるすべての業務。通勤１時間以内、18歳以上の健康な男女。委細面談。履歴書（写真付き）と自分のＰＲを書いて下記の住所まで。

〒102 千代田区麹町５−５−５
宝島社HIPPON・SUPER！
編集部　アルバイト募集係

♨すでに編集者やライターの経験のある方も引き続き募集中。キャリアに応じて優遇いたします。上記の住所まで。書類選考にパスした方は、編集部より面接の日時をお知らせいたします。

イシノ アサノの IN A TECHNO ROOM

#1 テクノの部屋

待望の？新展開 ついに始まる

アサノ▶みなさん、お待たせしました。

イシノ▶これが当初の予定通り、本来の「テクノの部屋」です。……ちゃんとしたゲーム音楽のコーナーになってるでしょ？　私自身、心配でしたが。

アサノ▶先月、ちゃんと予告したでしょ。私は嘘は申しません。

イシノ▶失礼。で、今回はひと通りのコーナー紹介が中心になりますが……。

アサノ▶すべてのコーナーが、神出鬼没の不定期連載だ、と受け止めておいてください。

イシノ▶と、いうわけで、引き続きお便りを募集します。各コーナーへの投稿や提案はもちろんのこと、新コーナーのアイデアなんかも大歓迎。

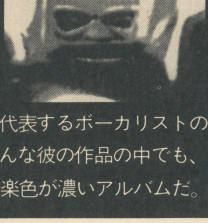
アサノ▶コンゴトモ　ヨロシク

ゲーム音楽の母

FFVのルーツ

人気ゲームの音楽背景を探るこのコーナー、初回は、華々しく『FFV』でスタートだ。同シリーズの特徴は、壮大な交響楽とスリリングな戦闘テーマ。これに加え『V』では、民族音楽色が濃くなった点に注目。植松氏の民族音楽趣味は有名だが、よりポピュラーなものとするためか、むしろポップス界の「ワールドミュージック」と呼ばれた傾向を参考にしているフシがある。そこで今回は、ロック界における同ジャンルの先駆者2人を紹介。『V』の中でも町や村の曲が最高！という君は必聴だ。

ピーター・ガブリエルⅣ



ピーター・ガブリエル
発売元・東芝EMI
VTCP-2332
¥2300（税込）

ロック界を代表するボーカリストのひとり。そんな彼の作品の中でも、最も民族音楽色が濃いアルバムだ。

ドリーミング

THE DREAMING
KATE BUSH

発売元・東芝EMI
TOCP-6702
¥2300（税込）

FFへの影響という点では別のアルバムを挙げるべきだが、狂的なまでの耽美性でポップス史上に残る名盤。

Reader's Vox Battle

ゲーム音楽ってなんだろう。BGMの範囲を超えるべきではないのか。それとも、ゲームを総合媒体のひとつと考え、音楽にも意識的な目を向けていくべきなのか。ここで思う存分「ゲーム音楽論」を戦わせてほしい。きみたちが主役だ。

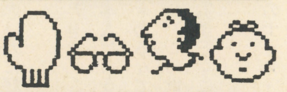
次号で「超兄貴怒髪天ライブ」のミニ・レポートを掲載予定！

GAME MUSIC 概論

ハガキ大募集
各コーナー宛てはもちろん、ゲーム音楽に関係があればなんでもよし。待ってるぞ！

G.M.CHART

音楽で人気ナンバー・ワンのゲームは何だろう。メガテンか、FFか、それとも……？　ひいきのゲームに思いっきり肩入れしてくれ。投票形式は、「このゲームのこの曲」という形でベスト3まで、ゲーム音楽のCDはタイトルで、これもやはりベスト3まで。もちろん、どちらか片方だけでも受け付けるぞ。



コンポーザ列伝

特定のビッグネーム以外にはなかなか陽の当たらない、ゲーム音楽のコンポーザーを紹介、取材するコーナーだ。リクエストもOKだけど、なるべくなら、名指しよりも「あのゲームのあの音楽を作った人のことが知りたい！」という形でのリクエストがうれしいぞ。

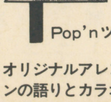
今月の1枚

SUPER MARIOLAND

SUPER　MARIO LAND
ALCB-744 アルファレコード
¥1500（税込）発売中

僕らは何て楽しい事や面白いモノに囲まれて生きてるんだろう！　その幸福を体中で体現するハウス野郎どもが、とうとうゲームまでもモノにした！　ここにあるのはコレクターのヨダレでもN響の傲慢でもない、「ゲーム音楽の正しい楽しみ方の一例」のテキストだ。そしてキミはこれをネタに再構成せよ。終わらないグルーヴの世界へ!!

New disc/ 今月の新譜



1800円
4月21日発売
キングレコード
KICA-7613

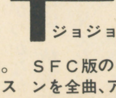
Pop'nツインビー

オリジナルアレンジ5曲に、ヒロインの語りとカラオケつき。演奏は、おなじみのコナミ矩形波倶楽部だ。

2800円
4月21日発売
キングレコード
KICA-1125

MUSIC FROM BRANDISH2
~THE PLANET BUSTER~

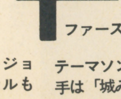
ゲームとほぼ同時のスピード発売。ゲーム原音そのままの40曲＋ハウスミックス1曲のボーナス入り。



2800円
4月5日発売
㈱アポロン
APCG-4032

ジョジョの奇妙な冒険

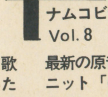
SFC版のオリジナル・ヴァージョンを全曲、アレンジ曲はジャンルも多彩な仕上がりになっている。



発売中
ビクター音楽産業
CD-S：VIDL-10340

ファーストサムライ

テーマソングの歌ものシングル。歌手は「城みちる」と、一風変わったゲーム内容に見合うユニークな起用。



2800円
4月28日発売
ビクター音産
VICL-8074

ナムコビデオゲームグラフィテイ Vol. 8

最新の原音に加え、ダンス系ユニット「GULTDEP」によるアレンジ版4曲も収録。

あて先…〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ㈱宝島社 HIPPON SUPER! 編集部『テクノの部屋』係

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「ぼくが神話世界を旅するようになったわけ」篇

by健部伸明

だれだって、不思議の国に行けるよ
ふだん無意識に無視しているものに、気がつくなら

人間は《認識の動物》である、と言ったのは誰だったっけか？ まあともかく、最近ボクはそのことをしみじみ感じているのだ。

《認識》というものは、個々の人間の頭の中にしかない。だから同じ風景を見ていたとしても、人によって全然違うものとして感知される。

たとえば、皿に乗ったリンゴを見て大多数の人が「赤くてうまそうだ」と思うとしても、色彩感覚が豊かな人なら「多少黄色味がかった赤で、底のほうは緑」だと思うかもしれない。グルメの方やリンゴ農家の人は、品種や鮮度、甘さ、蜜の入り具合などもいい当てるだろう。もしリンゴというものの存在を知らない人が見たとしたら「拳ぐらいの大きさの赤くつやのある謎の果実」だと認識するはずである。

したがって、何かを見て認識するということは、自分の中にある知識と経験に照らし合わせて、主観的に判断することである。

え、要するに何が言いたいのかって？

つまり「世の中に妖精なんかいない」と思っている人には、もしいたとしても見えっこないってことだ。

もちろん逆に「妖精は絶対にいる！」と思っている人には、猫も杓子も妖精に見えちゃうんで、気をつけるべし。

では質問だ。あなたは、人っこひとりいない暗い夜道を、たった独りで歩いている。なに、そんなとこ歩かないって？ いいから。ともかく、そうなっちゃったと思ってくれ。

しばらく歩いていくと、前方から人影が近づいてくる。何か明かりを持っているらしく、ぼうっと光っている。だんだん近づいてくるんだが、どうも妙な気がする。そいつはやせていて、見慣れない服を着ている。目は大きくて、大きな口で薄笑いを浮かべている。

そしてあなたは気がついた。その人影が、明かりを持っていないことを。そいつ自身が、ぼうっと光っているのだ……。

さて、この異形のものの正体は果たしてなんでしょう？

というわけで、これは心理テストなのであった。思い浮かべたイメージによって、あなたの幻想世界に対する認識が、わかってしまうのである。

まずいきなり《妖精》だと思ったアナタ！ あなたは夢見がちな乙女か、そうでなければケルト人の末裔ですぞ！ 異世界のものに対して、きれいな幻想をいだいてやしませんか？ 悪いとはいいませんが、あまり純真すぎると悪い人にだまされますよ。

《幽霊》だと思った人は、チョットこわがりな、現代の平均的な日本人だろうなぁ。誰かに祟られる憶えでもあるんですか？ そりゃ、ありますよね。この世の中、誰にも迷惑をかけずに生きてくとなんて、できないもの。

《妖怪》だと思った、そこのナイス・ガイ！ 古風な方ですねぇ。大陸か半島系な感じがしますよ。ともかく、このアスファルト・ジャングルで妖怪が生き残っていると考えられるのは、自然の力を信じている証拠じゃないかな？

《悪魔》ですって？ 一神教系の人ですな、そうおっしゃるのは。日頃から暴言を吐いているボクを裁くのは、最後の審判の日まで待ってくださいね。なにせボクは、国津神系なもんで。

《宇宙人》？ あなた、矢追純一の番組、よく見てるでしょ。え？ 「違うよ、スピルバーグの『未知との遭遇』や『ET』の影響だよ」ですって？ どっちにしろ、歳がばれますぞ。

《精霊》なんて答えをするのは、ツウですな。本職の方じゃないですよね？ いつも見てるとか、精霊の友達（下僕ともいう）がいるとかいった手合いの。

《神》または《神の化身》ですか……。あなた宗教関係者でしょ。じゃあ、釈迦に説法みたいなんで解説は控えさせていただきます。

《何かの見間違い》だってぇ？ あなた、自分の目を信じたくないでしょ。現状を変えたくない、保守的な人ですね。じつはあなた、ガンコであまり人の意見をきかないタイプなのでは？

ただの《光る服を着た変なおじさん》だって？ うーむ。ウケを狙ってるでしょ。根っから、ひょうきんなんですね。

……ってな感じかねぇ。主なところをあげるならね。

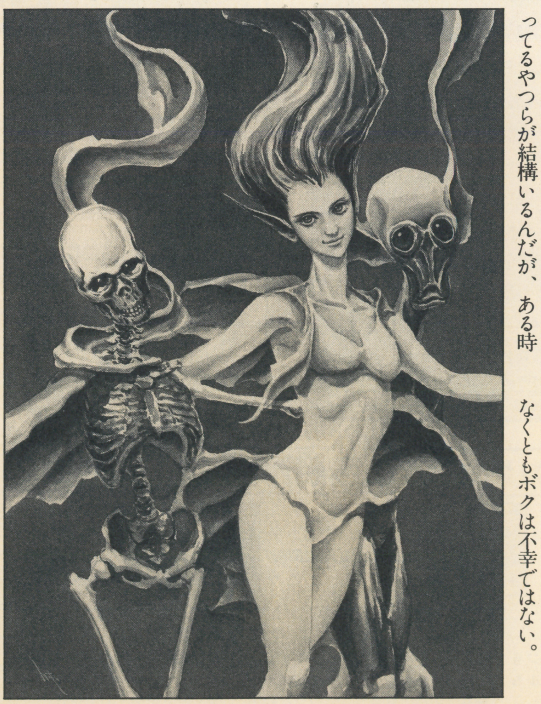
ちなみにボクのまわりには、ゲームつくってるやつらが結構いるんだが、ある時思いついてアンケートを取ってみた。

魔法は本当にあると思いますか？
妖精は本当にいると思いますか？

驚いたよ、ボクは。7割ぐらいの人は両方とも存在するって答えやがんの。ったく、ゲームつくってるやつらは、ホントに夢見がちなんだナァ……ボクもふくめてだけど。超常的なものを信じるのは、心が子供な証拠なんだそうな。いい意味か悪い意味かは、その人次第だけれど。

ボクが神話世界の案内人なんかをやっているのは、日常に潜む超常的なものに気づいてしまった（あるいは、気づかされてしまった）からなのだ。

ボクは幼少時から現在にいたるまで、ラップ音とともに生きてきた。それが普通だったので、18になるまで、それが超常的なことだなんて、気がつかなかった。どうやらボクのまわりには、精霊がまとわりついているらしい。見えないんだけどね。知り合いに、ずっと精霊と添い寝してたって人もいる。彼女は、その精霊の寝息が聞こえなくなると不安になるんだそうな。気づいた方が幸せなのか、気づかないほうが幸せなのか？ まあ、少なくともボクは不幸ではない。

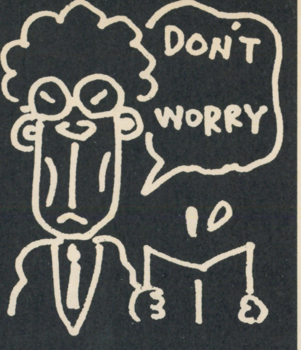


イラスト／田中 光

●連載第14回

ドント・ウォーリー内田の海外ゲーム雑誌の正しい読み方

HOW TO READ
THE GAME MAGAZINE
FROM OVER SEAS

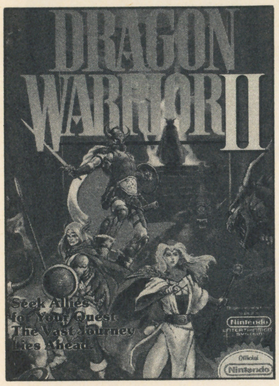


最近アメリカやヨーロッパでは、ゲームの内容をある程度勝手に改変して遊べる（いわゆるゲームジェニーのような）ツールがよく売られている。いろいろ深〜い事情があって、日本にはまだそういうモノはない。ちょっぴりうらやましい、よね？

86年に発売された、今は懐かしき、『ドラクエII』。もはや当たり前となった『ドラクエ』発売日前の行列も、思えばこの『II』がその始まりだったのだ。

時は流れて93年。その『II』は、『I』とカップリングされてＳＦＣソフトとしてお色直しされるようである。

お目見えがとても待ち遠しいこのソフト。でも、発売日が決まるまではもう少し時間がかかりそう。ＮＥＳ版の『ドラゴンウォリアー』でも見ながら、発売日に想いを馳せるとしますか、


DRAGON
WARRIOR II
Seek Allies
for Your Quest
The Vast Journey
Lies Ahead.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Official
Nintendo

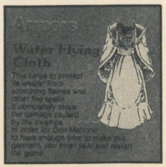
←ＮＥＳ版の『ドラゴンウォリアーII』。鳥山明とは似てもつかないシリアスなタッチのイラストがヘン(笑)

IIに見る、DQとDW、その違い

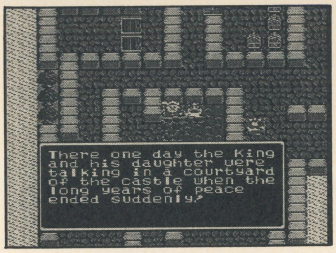
この連載の第１回で取り上げたのはドラクエIIIのＮＥＳ版『ドラゴンウォリアーIII』であった(みんな覚えてる？)。

日本では、発売日ともなれば上を下への大騒ぎとなるこの国民的シリーズも、実は海外では、日本ほどにはブレイクしていないという意外な事実もあったりする。

でも、一応シリーズとして出ていることは出ている。ただアクションゲームのように、ほとんど〝まんま〟移植されているわけではなく、そこかしこに〝海外遠征〟のためのアレンジが施されていたりする。ＲＰＧのようにち密な世界観が構築されているゲームは、やっぱり多少の手直しが必要なことが多いんだね。

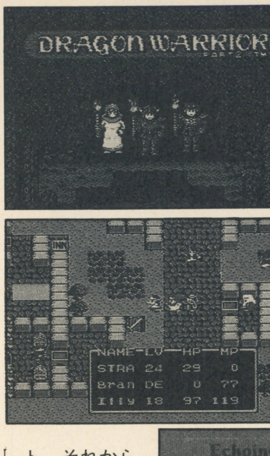

Armors
Water Flying Cloth
This helps to protect its wearer from scorching flames and other fire spells. It completely stops the damage caused by the swamps. In order for Don Mahone to have enough time to make this garment, you must save and restart the game.

↑問題１：これは何？



There one day the King
and his daughter were
talking in a courtyard
of the castle when the
long years of peace
ended suddenly.

↑ＳＦＣ版に収録される（かもしれない）といわれているムーンブルク城でのオープニング


DRAGON WARRIOR
PART2 TM
INN

```
NAME LV  HP  MP
STRA 24  29   0
Bran DE   0  77
Illy 18  97 119
```

←迫力に乏しいオープニング・デモ。こんなのいらん(上)
死人は透明人間に。棺桶引きずる姿もカワイかったのに(下)

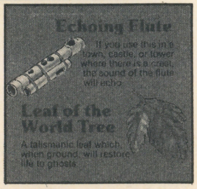
で、ＮＥＳ版の『ドラゴンウォリアーII』を見てみよう。これ、まずバッテリーバックアップが搭載されている。〝復活の呪文〟制度がなくなって、バックアップセーブ型になっているのだ。

あの呪文というよりはお経というレベルの長さのものを書き写していたわけだから、呪文の移し間違いで徹夜プレイの努力をフイにしてしまい、まくらを涙で濡らしたプレイヤーもあの頃はよくいた。発売時期が日本より遅かったせいもあるけど、ＮＥＳ版ではそんな不幸もなくなっていたわけだ。バックアップが付いたのは、日本では『III』からだったしね。

ゲームを始めると、まずオープニングが違うことに気づく。暗いダンジョンからゾロゾロと３人が出てきた後にオープニングＢＧＭが流れる、いかにも取って付けたという感じのもの。グラフィックが粗く、最初はバグッているのかと思ってしまったけどね。

で、物語の始まり。某雑誌でも紹介されていたけど、ＮＥＳ版には日本版にはないシーンが付け足されている。

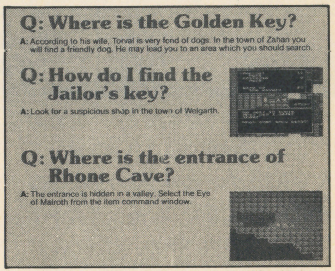
日本版では〝ある日ローレシアのお城に傷ついた兵士がたどり着きました〟というメッセージからゲームがスタート。それからサマルトリアの王子とムーンブルクのお姫様を探しに行く。ムーンブルクのお城に行くと、そこは既に荒らされていているけど、ＮＥＳ版は、そのムーンブルクのお城が敵に襲撃されるシーンから始まっているんだ。


Echoing Flute
If you use this in a town, castle, or tower where there is a crest, the sound of the flute will echo
Leaf of the World Tree
A talismanic leaf which, when ground, will restore life to ghosts

↑問題２：これは何？

お城の中のＢＧＭ～〝**宮延の庭で姫と語らうムーンブルクの王。しかしそんな平和な光景は突如として破られた**〟～戦闘シーンＢＧＭ～〝**何が起こったのだ！**〟～モンスター現れる～〝**ヘッヘッ、きれいなネーチャンがいるやんけ**〟〝**キャーお父さん！**〟〝**婦に手を出すと命はないぞ！**〟～バリバリッ（会心の一撃の音)。

てな感じでいきなりテンションが高い。思わず身を乗り出してしまうんだけど、結局〝娘よ、強く生きるんだぞ〟〝わーん（泣)、お父さ～ん〟とかなんとか言って王様はやられちゃう。その城の生き残りの兵士がローレシアまでたどり着いて、例の〝今の話を聞いたか○○○○よ〟という日本版と同じメッセージに合流するようになっているんだ。



Q: Where is the Golden Key?

A: According to his wife, Torval is very fond of dogs. In the town of Zahan you will find a friendly dog. He may lead you to an area which you should search.

Q: How do I find the Jailor's key?

A: Look for a suspicious shop in the town of Welgarth.

Q: Where is the entrance of Rhone Cave?

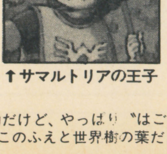
A: The entrance is hidden in a valley. Select the Eye of Malroth from the item command window.

↑同梱されているヒント集。ラーの鏡の場所やカギ関係のヒントなど、写真付で詳しくのっている。大体ラゴスの居場所まで書くとは何事だ！　内田なぞ当時それで１週間悩んだんだぞ！　アメリカ人には優しいのね。エニックスさん

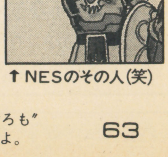
シナリオ自体はほとんどかわらないけど、ゲームの細部にはいろいろ違いがある。例えば、教会がなくて変わりに〝癒しの館〟なるものがあったり、仲間が死んだ後、棺桶を引きずるグラフィックがなくなり、かわりに透明人間がくっついてきたり。このあたりは、日本以上に宗教観に敏感な外国の事情に配慮したものらしい。特定の宗教を表すような表現(例えば十字架とかね)は、移植に当たって削除してしまうことが多いようだね。

他にもキャラの名前や地名が変わっていたり(ハーゴンはハーゴンだけど)、金のカギやラゴスの居場所（！）のヒントまで載っている豪華なマップが付いていたりと、日本版をやった者にとってはなかなか興味が尽きない。ムーンブルク城での一幕などはＳＦＣ版に入るとも言われているしね。

内田のパーティは、まだ〝竜王の孫（GRANDSON OF DRAGONLORD）〟に会ったばかり。まだ先は長い。楽しみだな。



↑サマルトリアの王子



↑ＮＥＳのその人(笑)

問題の答え：１は水のはごろも。なんかとても直訳的だけど、やっぱり〝はごろも〟は英語にしづらそうだね。２はやまびこのふえと世界樹の葉だよ。

◎全国3000万人のSLGFanの心のよりどころ……………………第17回

風雲!SLG城

先月号から少しずつ変わりつつある本誌だが、ＳＬＧ城は相も変わらずこのまま存続するのである。そう、オールカラー64ページぶち抜きの折込付録になるという、大いなる野望を達成するまで、ＳＬＧ城は生き抜くのである（無茶）／

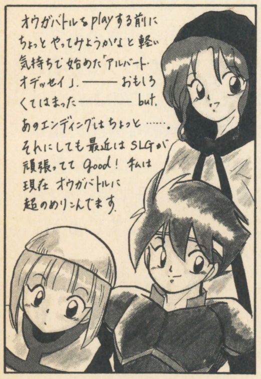
ＳＬＧ城主／猪野清秀

今話題の『伝説のオウガバトル』『アルバートオデッセイ』を城主が徹底分析!

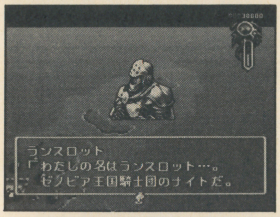
今年の春はビッグタイトルの発売が相次いだ。領民からも「××を買って遊んでみました」というような感想の手紙が、次々に届いている。その中でも『伝説のオウガバトル』と『アルバートオデッセイ』を一緒に買ったという内容の葉書がかなり多く目についた。

『伝説の～』はともかく、『アルバートオデッセイ』はＲＰＧに近いゲーム。ユーザーはなぜ、この二つのソフトを同時に注目するのか? 城主は一つの推論を立てた。心して読むがよい。

その推論とは「ＳＬＧとＲＰＧというようにジャンルが違うにもかかわらず、システムの酷似などにより、両ソフトに類似性を見いださせた」というものである。分類上のジャンルは異なっていても、「街中と野外との関係」や「多数のアイテムや武具の存在」がある。そして両ソフトとも、ＲＰＧとＳＬＧの両ジャンルを融合したソフトとして同系列に位置づけることができるのである。ストーリーやバックグランドが違っていても、共通性が高い両ソフトは、同じユーザーに選ばれるようになったのである。

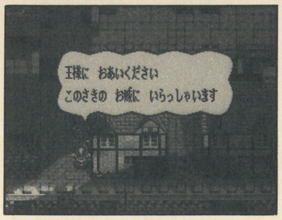

オウガバトルをplayする前にちょっとやってみようかなと軽い気持ちで始めた「アルバート・オデッセイ」。――おもしろくてはまった――but.
あのエンディングはちょっと……。
それにしても最近はSLGが頑張っててgood! 私は現在オウガバトルに超のめりこんでます。

←東京都　佐伯ＭＡＲＩ
発売日も近く、注目度も共に高かったため、一緒に買ってプレイしたという人は多かったようだね



ランスロット
「わたしの名はランスロット…。
ゼノビア王国騎士団のナイトだ。

←拠点では一方的な会話ができる『伝説のオウガバトル』

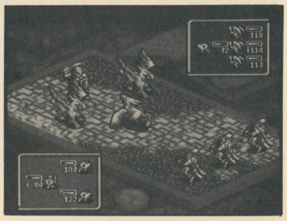

王様に　おあいください
このさきの　お城に　いらっしゃいます

→街中を歩き回れる『アルバートオデッセイ』

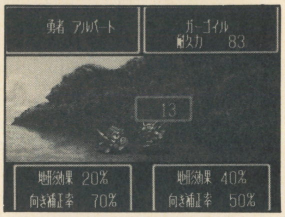
両ソフトとも、ゲームの舞台は「街や寺院などの拠点内」と、「それらの間を行き来するためのアウトフィールド」（野外）に大別することができる。そして野外では多少の差はあるものの、ＳＬＧ色の濃い戦闘が繰り広げられる。

『オウガバトル』は野外での戦闘がメインとなるためにＳＬＧに分類され、『アルバートオデッセイ』は拠点内での行動にかなりの重きがあるので、ＲＰＧに分類される。ただそれだけの違いなのである。例えば、多少乱暴な発想だが、両者の拠点で可能なことを入れ換えれば、『オウガバトル』はＲＰＧに、『アルバートオデッセイ』はＳＬＧに近いソフトになるはずだ。

今後もこのような、ＳＬＧとＲＰＧの融合型ゲームはますます増えていくはずだ。両ソフトの続編と共に、同タイプのソフトの発売にも期待したい。



←パーティーが敵と接触すると戦闘になる（『伝説の～』）



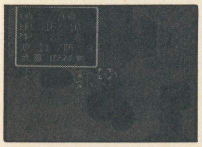
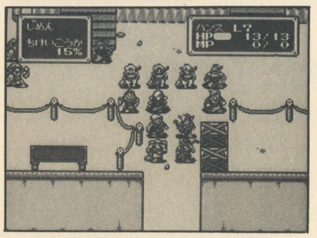
地形効果 20%
向き補正率 70%

地形効果 40%
向き補正率 50%

→個人対個人の戦いとなる『アルバートオデッセイ』

他にもあるぞ! 類似システムのゲーム達

本文で解説したようなシステムのゲームは、実はこれまでにもいくつか発売されている。メガドライブの『シャイニングフォース』（セガ）や、ファミコンの『ジャストブリード』（エニックス）などがいい例である。これらのソフトでは、戦闘にＳＬＧ性を取り入れることで、拠点から拠点への移動をスリリングなものにすることに成功している。ともすれば間延びしがちな戦いが、緊張感あふれたものになるのである。



じめん
ちけいこうか
15%

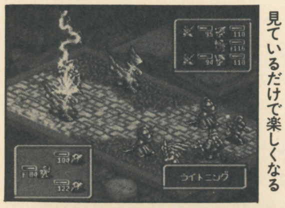
ハンス L7
HP 13/13
MP 0/ 0

↓続編が期待されているセガの『シャイニング・フォース』
←エニックスの『ジャストブリード』

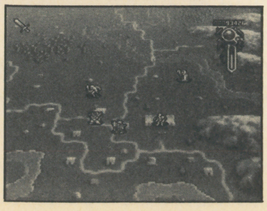
『伝説のオウガバトル』（クエスト）

帝国の圧政に対抗して、旧王国の騎士団が解放軍となり、各地を転戦して帝国に戦いを挑むというストーリー。多彩なキャラクターと、細かく設定されたクラスチェンジシステム、華麗なまでの戦闘シーンなど、見どころの多いＳＬＧ。

余計な殺りくを行うと下がってしまい、良い行いをすれば上がるというカオスフレームの存在が、ゲームにアクセントを与えるのみならず、進行そのものにも影響を及ぼしている。３月12日発売。9600円（税別）。



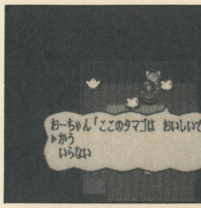
←魔法の効果がとても派手。見ているだけで楽しくなる


→ゲーム画面はバードビュー。SFCならではの画面だ

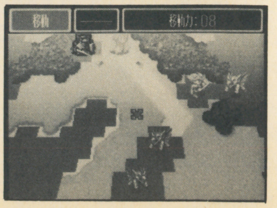
『アルバートオデッセイ』（サンソフト）

古代文明の力を利用して世界を支配しようとする魔術師と、それを阻止しようとする勇者たちの戦いというのが主なストーリー。街中では通常のＲＰＧとまったく同じだが、街の外ではターン制によるＳＬＧタイプの戦闘が繰り広げられる。

向きや地形による功撃力の修整、地形による移動力の違いなど、『大戦略』シリーズや『アースライト』感覚でできる戦闘が楽しい。サンソフトの名物キャラ、へべなども登場する。３月５日発売。9600円（税別）。


おーちゃん「ここのタマゴは　おいしいですわよ」
▶かう
いらない

←街中での行動は普通のＲＰＧとなんら変わらない



→野外での行動は個人単位でのＳＬＧに近い

城主の近況：『ジヴィシライゼーション』の移植情報を耳にしてびっくりの城主。第二報が楽しみだ

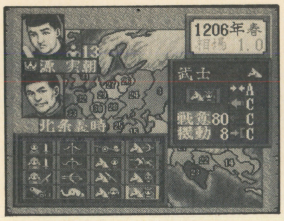
君の一票が移植のきっかけに！〜このソフトで僕らは遊びたい

２月号でシステムを変更してから、４か月が経過した「このソフトで僕らは遊びたい」。今月はこれまでに届いた葉書の統計を取り、分析を含めた城主の感想を述べようと考えている。

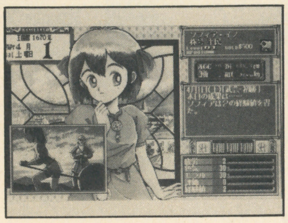
まず作品そのものの統計だが、グラフ１からも分かる通り、『THE ATLAS(アトラス)』が他の作品を押え、１位の座を獲得したこと。以前にこのコーナーで紹介した事と、パソコン版での続編の発売、そしてＰＣ-エンジン版『AⅢ』の次の移植の筆頭候補としてあげられていることなどが、領民の期待をますます高めているようだ。『プリンセス・メーカー』もパソコン版ではまもなく続編が発売されることもあり、期待は高まるばかりである。

メーカー別の統計では、アートディンク、光栄、ガイナックスと、ほぼ予想通りの結果に落ち着いた。ただし光栄の場合は、そのほとんどがホビー機にも移植されることが保証されているので、実質的にはアートディンクの独走と思ってもいいだろう。

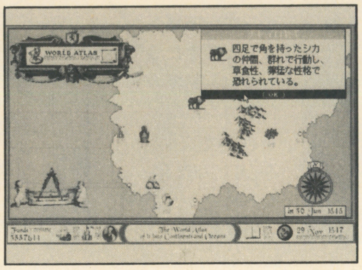
先月号のインタビューにもある通り、メーカーの方々も領民の声に耳を傾けているのである。自分の熱き思いを葉書にぶつけ、城主に託すのだ！



←光栄のソフトはほぼ間違いなく移植される(『元朝秘史』)



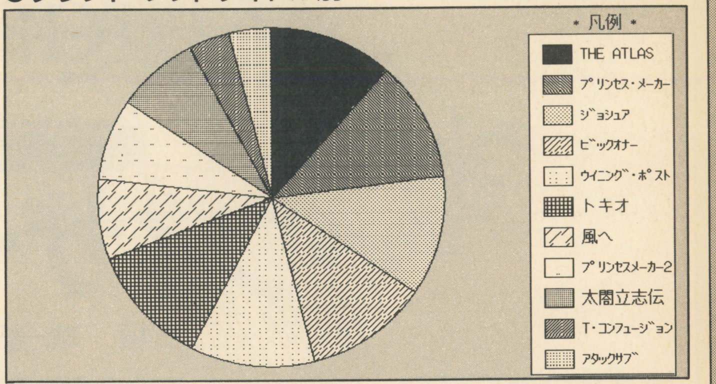
→相変わらず移植希望が高い『プリンセスメーカー』



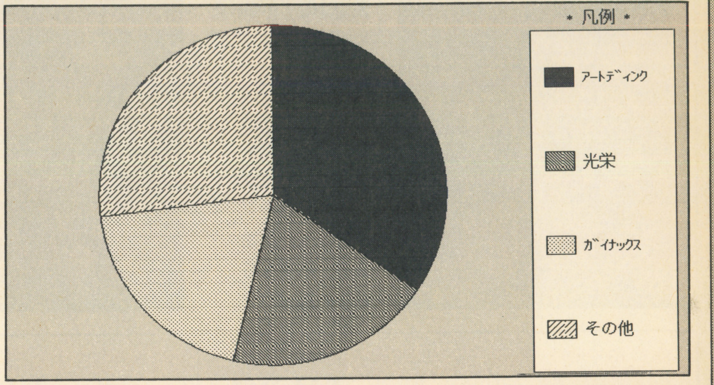
四足で角を持ったシカの仲間、群れで行動し、草食性、獰猛な性格で恐れられている。

↑「『AⅢ』の次に移植されるのでは？」との期待が高い『アトラス』。真実はいかに??

●グラフ1〜ソフトタイトル別



●グラフ2〜メーカー別

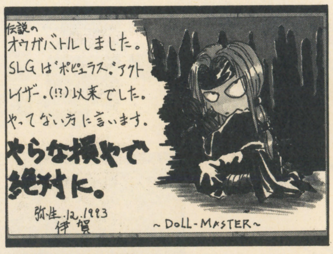


SLG FREE TALK

■『ＦＥ』の続編は、元祖のキャラクタを再登場させてほしいなぁ。愛着あるもん。百数ターンかけてＬＶ20にしたゴードンや、おとりになってくれるレナ、馬鹿みたいに強くなったシーダやカイン＆アベル……彼らが出てくれなきゃ泣く。

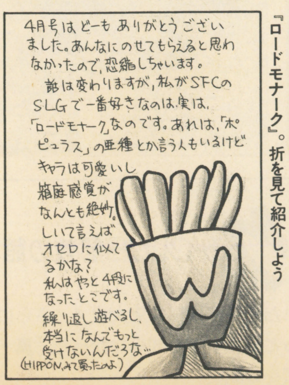
（新潟県　海王スナ）

●泣く、と言われても城主は困ってしまうのだがなぁ……（苦笑）。さて、『ＦＥ』の続編については、確かな情報は一つもない。非常に残念だ。前作をプレイしたり、島田先生のコミックを読んで予習しておくのだ。



伝説の
オウガバトルしました。
SLGは"ポピュラス"アクトレイザー。(!?)以来でした。
やってない方に言います。
やらな損やで
絶対に。
弥生.12.1993
伊賀
~DoLL-MASTER~

↑大阪市　伊賀祈龍
そう、食わず嫌いは一番もったいない。『オウガバトル』は領民全員が一度はプレイすべきだ



4月号はどーも ありがとうございました。あんなにのせてもらえると思わなかったので、恐縮しちゃいます。
話は変わりますが、私がSFCのSLGで一番好きなのは、実は、「ロードモナーク」なのです。あれは、「ポピュラス」の亜種とか言う人もいるけど
キャラは可愛いし
箱庭感覚が
なんとも絶妙。
しいて言えば
オセロに似てるかな？
私はやっと4段になったとこです。
繰り返し遊べるし、
本当になんでもっと
受けないんだろうな…
(HIPPON,みて買ったのよ)

←奈良県　久滋涼月
あまり注目はされなかったものの、秀作ともいえる『ロードモナーク』。折を見て紹介しよう

■１月号の『ダビスタ・全国版』の記事を読んで、思わず買ってしまった。『ダビスタ』ってオモシロイですね。

ということで、僕の育てた名馬です。見て下さい。なんと22戦22勝GⅠ13勝なんです。どうしょう？かなりガンバったんですけど、甘いですか？

（神奈川県　ＭＡＳＴＥＲ）

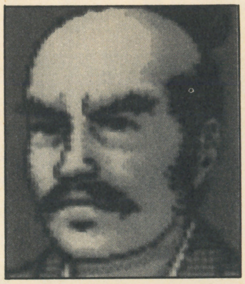
●リセット技が効かない『全国版』で、GⅠが13勝ってのは凄いと思うぞ。城主がほめてつかわそう。今度は他の競馬ゲームにもアタックだ。

古今東西・マイナー英雄列伝その2〜松前慶広

今回のマイナー英雄列伝は、日本の戦国時代中期に北海道南部で活躍した武将、松前慶広だ。

元々松前家は蛎崎（かきざき）家と称し、北海道周辺を勢力におさめていたとはいえ、現在の秋田県に勢力を持っていた安東家の一家臣に過ぎなかった。だが1593年に、朝鮮出兵のさなかわざわざ肥前の名護屋にまで出向いて豊臣秀吉に拝謁を求めたことが気に入られ、大名として認められることになった。後に1599年になって徳川家に服し、その際に松前家を名乗るようになったのである。

彼がどんな武将か分かったかな？



←北海道の雄、松前慶広。彼は松前藩の元を作ったともいえる。写真はパソコン版『信長の野望・覇王伝』からのもの。早期の移植が期待される

城主様のありがたいお言葉なのじゃ！

ＳＬＧ城では以下のコーナーについて投稿を募集している（今月は淡泊）。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」

移植して欲しいパソコンゲームを葉書に書いて送るのだ。システムが変更したのを忘れずに、ベスト3を順位別にして理由も添えて出してねん。

(2)「私だけが知っている」

裏技、テクニック、逸話など。

(3)「ＳＬＧフリートーク」

ＳＬＧに関連のあるフリートークなら何でもＯＫ、イラストもグッド。

(4)「ＳＬＧ・Ｑ＆Ａ」

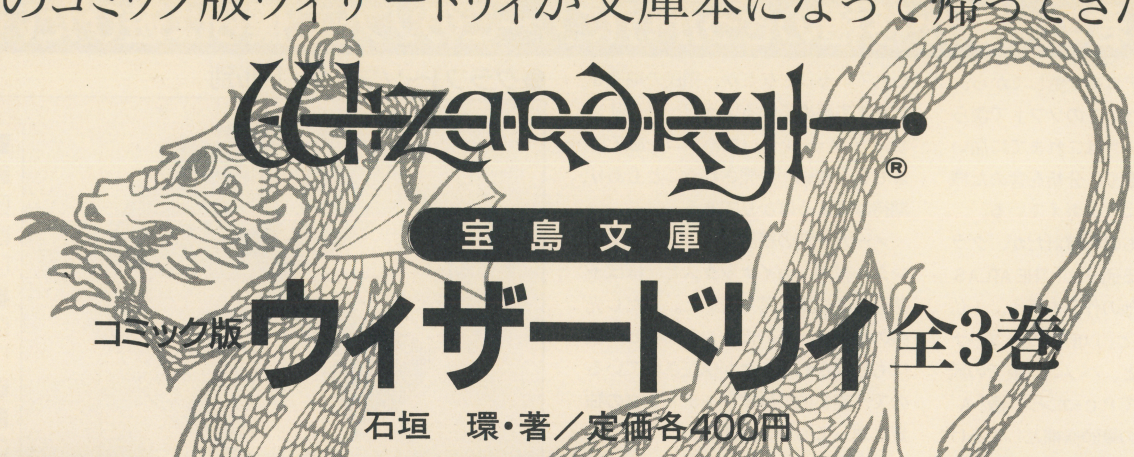
城主をこき使おう。

(5)「攻略・解説リクエスト」

宛先はこちら。城主がクロールできるくらいの量の葉書を待ってるぞ。

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社 HiPPON SUPER！編集部
風雲！SLG城「(各コーナー名)」係

あのコミック版ウィザードリィが文庫本になって帰ってきた!!

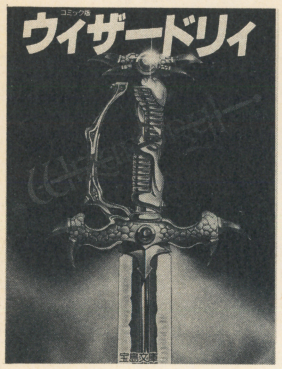


Wizardry®

宝島文庫

コミック版ウィザードリィ全3巻

石垣　環・著／定価各400円


コミック版
ウィザードリィ
Wizardry
宝島文庫

邂逅編

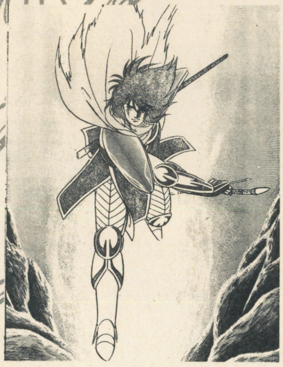
発売中

戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレボー領へと旅立つ。今、ワードナとの戦いが始まる。華麗なる冒険の幕開け。

死闘編

5月10日発売予定

トレボー城塞へとやってきたリョウは、熟練の侍サコンに率いられ、技に磨きをかけ、再び迷宮へ挑む。コミック版第2弾！



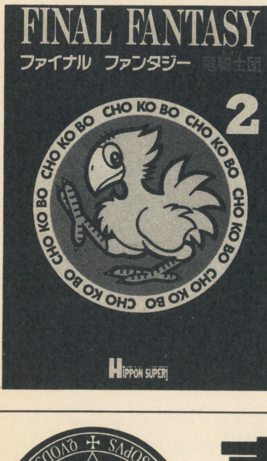
黎明編

6月10日発売予定

ついに解き明かされる謎と真実。狂王トレボーと魔導師ワードナの正体！　ここにウィザードリィ三部作が完結する!!

FFファンブック第2弾ついに完成！

ファイナルファンタジー竜騎士団（ナイツ）2

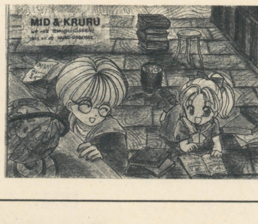

FINAL FANTASY
ファイナル ファンタジー 竜騎士団
2
CHO KO BO CHO KO BO CHO KO BO CHO KO BO CHO KO BO
HIPPON SUPER!

HIPPON SUPER！編集部・編

定価800円

超人気ゲーム「ファイナルファンタジー」のファンが大集合！　本誌連載のコーナーに加え、パワーアップした特別企画も盛りだくさん！　大好評人気シリーズの第2弾堂々完成。

ワハハ せいせいどうどうたたかうのだ!
HP・MP かいふくー!!
ホラッ
あホント
ねーコレ まちがってるう〜
バーカ
ルビちゃん



ああ美しいんねー。君だよ皇帝。
ずっと女性だとおもってたの…ハズかしい話だけどさ、だからレオンハルトだけさらってたのかしら?とかおもったり…
お目がけだんごめんなさい
by 聞にしん

植松さんの連載嬉しい。
私は音楽やってる
ホントにうれしい
RYDIA WITH TOONBOU RINE
もんで、こういうの待ってたのよー、という心境です(意味不明ー)
植松さんのおススメなら、何でも聴いちゃうぞッ

真・女神転生ファンブック〜CLUB邪教の館

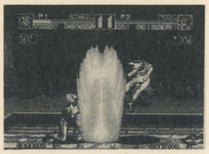
5月20日発売予定

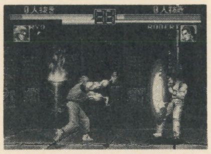
HIPPON SUPER！編集部・編／予価780円

全国のファンから寄せられた熱狂的投稿を集大成！　さらに名物バーテンダーが、そっと教える誰も知らなかった「真・女神転生」の隠された秘密を公開!!

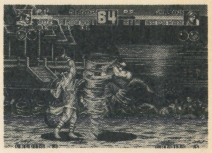
宝島社　〒102　東京都千代田区麹町5-5-5

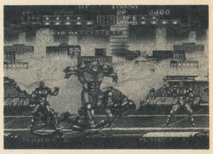
NEO・GEO用ソフトを完全収録！





NEO・GEOのすべて





5月20日発売予定

HIPPON SUPER！編集部・編／予価1,600円

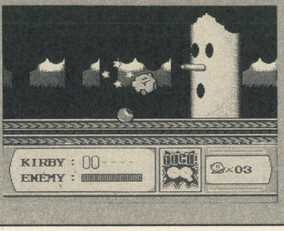
ゲーム・マニアのあこがれのハードNEO・GEOの既発売ソフトのすべての紹介と要注目の新作を徹底紹介！　NEO・GEOの魅力と可能性を探る、ファン必携の超強力ガイド・ブック！　これさえ読めばNEO・GEOマニア!!

HIPPON SUPER！編集部の攻略本最新刊！

ファミコン版

星のカービィのすべて

5月10日発売予定
HIPPON SUPER！編集部・編
予価780円

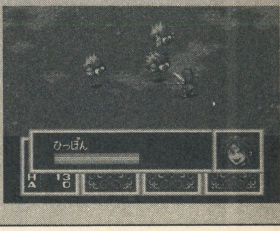

KIRBY : 00
ENEMY :
×03

子供から大人まで楽しく遊べる人気のソフト「星のカービィ」。オールカラーマップで攻略のポイントを徹底紹介！

スーパーファミコン版

ブレスオブファイアのすべて

5月25日発売予定
HIPPON SUPER！編集部・編
予価780円



スーパーファミコンのRPG大作「ブレスオブファイア」の徹底攻略本！　完璧マップと完全データで、すべてをみせます。

HIPPON SUPER！編集部の攻略本好評発売中！

SUPER Famicom
STARFOX のすべて
全レベル全ステージ 100%完全攻略！
かくしステージ&キャラ大公開!!
HIPPON SUPER!

スーパーファミコン版

スターフォックスのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価780円

全レベル・全ステージ100%完全攻略！　かくしステージ＆キャラ大公開!!　ブラックホール超次元アウト・オブ・ジス・ディメンションなど、シークレットステージの出現条件を完全収録！

SUPER Famicom
スーパーファミスタ2のすべて

スーパーファミコン版

スーパーファミスタ2のすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価700円

全12チーム＋㊙チーム完全データ収録！　ライバルよりも巧く投げる！打つ！守る！走る！完封勝利を導く術から、「ここ一番」に強くなるテクニックを徹底伝授！

SUPER Famicom
メタルマックス2
METAL MAX 2
HIPPON SUPER!

スーパーファミコン版

メタルマックス2 サバイバルマニュアル

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

注目のメカニックRPGのすべてがわかる徹底解説本！　ゲームの世界を広げる面白コラムや作者インタビューも掲載。完全データとマップの資料はお買得！　即、実戦に役立つ兵法の書。

SUPER Famicom
パワーモンガーのすべて
パソコンからTVゲーム機まで。すべての「パワーモンガー」攻略に通じる戦術・戦略を満載!!
HIPPON SUPER!

スーパーファミコン版

パワーモンガーのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円

パソコンからTVゲーム機まで。すべての「パワーモンガー」攻略に通じる戦術・戦略を満載。マップパターン別攻略で全195面を制覇せよ！「パワーモンガー」攻略に欠かせない一冊!!

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

DIAL FUN CLUB

0990-318-496

利用方法

0990-318-496をダイヤル → アナウンスと発信音の後に0をダイヤル
- ダイヤル回線 → もう1度0をダイヤル 説明を聞いてね → ボックスナンバーをダイヤル（＃はいりません）
- プッシュ回線 → ボックスナンバーと＃をプッシュ
→ 伝言を聞く → 7＃
→ 伝言を残す → 3＃
（伝言時間 45 秒）

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ²サービスはご利用になれない地域がありますので御了承下さい。　（発信地／東京都目黒区）

コンピューター・ゲーム

001＃ ショート伝言板
002＃ ロング伝言板（伝言時間 5 分）
003＃ 売りたし！
004＃ 買いたし！
005＃ ボクのイチオシゲーム
006＃ わたしの愛するゲームキャラクター
007＃ お助けマンを頼む
008＃ 秘ギ、裏業を紹介するぜぃ
010＃ 開局リクエスト
100＃ 待ち合わせBOX
101＃ ～199＃ フリーBOX

999＃ 総合番組案内

900＃ 新規開局速報

3□□□＃ DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に 3 をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぞ！

全問正解者には、3000 円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。なお伝言にもどるには 0＃をダイヤルしてね。

アニメ

011＃ ショート伝言板
012＃ ロング伝言板（伝言時間 5 分）
013＃ 売りたし！
014＃ 買いたし！
015＃ イチバンおもしろい番組はナニ？
016＃ お気に入りキャラクター紹介
017＃ ものまねグランプリ！
018＃ アニメのど自慢（伝言時間 3 分）
020＃ 開局リクエスト
200＃ 待ち合わせBOX
201＃ ～299＃ フリーBOX

ア 行（番組ガイド 041＃）

501＃ R-TYPE
502＃ アクスレイ
301＃ アドバンスド大戦略
506＃ イース（Ⅰ～Ⅳ）
509＃ ウィザードリィ（Ⅰ～Ⅴ）
363＃ ウォーリーをさがせ
364＃ ウルトラセブン
346＃ エキゾースト・ヒート F-1ドライバーへの道
347＃ F-1 GRANDPRIX PART Ⅱ
348＃ エルファリア
517＃ F－ZERO
304＃ オウガバトル
521＃ 弟切草

カ 行（番組ガイド 042＃）

305＃ カエルの為に鐘は鳴る
349＃ 餓狼伝説
365＃ カルトマスター ウルトラマンに魅せられて
366＃ カルフォルニアゲームズ
526＃ キャプテン翼（Ⅰ～Ⅲ）
529＃ 銀河英雄伝説
309＃ グラディウス（Ⅰ・Ⅱ）
367＃ ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王
368＃ 鋼鉄の騎士

サ 行（番組ガイド 043＃）

616＃ 三国志（Ⅰ～Ⅲ）
571＃ 時空の覇者Sa・Ga
539＃ 史上最強のクイズ王決定戦
369＃ 重装機兵ヴァルケン
350＃ GB原人
540＃ シムシティ
370＃ シムアアース
541＃ シャイニング・フォース
314＃ ジョジョの奇妙な冒険
545＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
371＃ スーパーキックボクシング
318＃ スーパーファイヤープロレスリング
547＃ スーパーマリオ（ランド、ワールド、Dr）
319＃ スーパーマリオカート
546＃ スーパーファミスタ ★
320＃ スーパーフォーメーションサッカー
321＃ スーパー麻雀大会
372＃ スターウォーズ 帝国の逆襲
323＃ スタジアムクロス
352＃ スターフォックス
353＃ スーパーブラックバス
549＃ ストリートファイター（Ⅰ.Ⅱ）★
324＃ SNATCHER
555＃ ゼルダの伝説
373＃ 聖剣伝説（1,2）
325＃ ソニック・ザ・ヘッジホック（1,2）

タ 行（番組ガイド 044＃）

315＃ CBキャラウォーズ
327＃ ダービースタリオン全国版
328＃ 提督の決断
329＃ デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ
569＃ テトリス
374＃ デパステイター
570＃ 天外魔境
375＃ ドラえモン～のび太と妖精の国～
573＃ ドラゴンクエスト（Ⅰ～Ⅴ）★
331＃ ドラゴンナイト（Ⅰ.Ⅱ）
574＃ ドラゴンボールZ（Ⅰ～Ⅲ）

ナ 行（番組ガイド 045＃）

583＃ 信長の野望
376＃ 2020年 スーパーベースボール
377＃ ニンジャウォーリアーズ
378＃ 熱血格闘伝説

ハ 行（番組ガイド 046＃）

351＃ 白熱プロ野球ガンバリーグ'93
354＃ バトルサッカーフィールドの覇者
355＃ バレーボールTWIN
379＃ バトルベースボール
333＃ ファイナルファンタジー（Ⅰ～Ⅴ）★
597＃ ファイナルファイト
598＃ ファイヤーエムブレム
334＃ ファイヤープロレスリング3
600＃ ファミスタ
380＃ プロフットボール'93
381＃ ぷよぷよ
357＃ ファンタシースター
358＃ ペアナックルⅡ
359＃ ボンバーマン
338＃ 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ

マ 行（番組ガイド 047＃）

339＃ マリオペイント
607＃ MOTHER ★
360＃ ミッキーのマジカルアドベンチャー
610＃ 女神転生（真）
382＃ メタルマックス
614＃ モンスターメーカー

ヤ 行（番組ガイド 048＃）

361＃ ヨッシーのクッキー

ラ 行（番組ガイド 049＃）

622＃ らんま 1/2
340＃ ランドストーカー～皇帝の財宝～
341＃ 龍虎の拳
342＃ レナス 古代機械の記憶
628＃ ロックマン
630＃ ロマンシング サ・ガ

ワ 行（番組ガイド 050＃）

362＃ ワギャンランド

ア 行（番組ガイド 031＃）

631＃ アーシアン
632＃ アイドル天使ようこそようこ
635＃ あしたへフリーキック
642＃ アルスラーン戦記
653＃ 海の闇、月の影
645＃ うしおととら
650＃ 宇宙戦艦ヤマト
651＃ 宇宙の騎士テッカマン・ブレード
654＃ うる星やつら
655＃ エースをねらえ
656＃ NG騎士ラムネ&40 ★
657＃ 美味しんぼ
803＃ おやゆび姫物語
659＃ おーい竜馬

カ 行（番組ガイド 032＃）

665＃ 風の谷のナウシカ
804＃ カリメロ
805＃ 風の中の少女 金髪のジェニー
666＃ 機甲警察メタルジャック
668＃ 機動警察パトレイバー
669＃ 機動戦士ガンダム
670＃ キャッ党忍伝てやんでぇ
671＃ キャプテン翼
674＃ 究極超人あーる
679＃ 銀河英雄伝説
806＃ 恐竜惑星
687＃ クレヨンしんちゃん
689＃ 源氏
692＃ 元気爆発ガンバルガー ★
807＃ 剣勇列伝ヤイバ
808＃ コボチャン

サ 行（番組ガイド 033＃）

693＃ サイレントメビウス
694＃ サザエさん
695＃ 3×3 EYES
696＃ 三国志
809＃ サラダ十勇士トマトマン
810＃ 疾風アイアンリーガー
697＃ シティーハンター
699＃ 少年アシベ
700＃ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
712＃ スーパービックリマン ★
811＃ スーパーヅカン
812＃ スペース オズの冒険
701＃ 絶対無敵ライジンオー ★
702＃ 聖闘士星矢
716＃ 聖伝リグ・ヴェーダ

タ 行（番組ガイド 034＃）

705＃ ダーティーペア
708＃ 太陽の勇者ファイバード
801＃ チキチキマシン猛レース
802＃ 超人ロック
717＃ 超電磁マシーンボルテスV
813＃ チロリン村物語
814＃ ツヨシしっかりしなさい
719＃ 鉄人 28 号 FX
720＃ デビルマン
721＃ 天空戦記シュラト
722＃ 天空の城ラピュタ
724＃ 伝説の勇者ダ・ガーン★
725＃ ときめきトゥナイト
731＃ ドラゴンクエスト
732＃ ドラゴンクエストーダイの冒険ー
733＃ ドラゴンボールZ ★

ナ 行（番組ガイド 035＃）

815＃ 南国少年パプワくん
816＃ ナンとジョー先生
817＃ 忍たま乱太郎
818＃ 熱血最強ゴウザウラー
819＃ ノンタンといっしょ

ハ 行（番組ガイド 036＃）

742＃ 花の魔法使いマリーベル
820＃ 姫ちゃんのリボン
749＃ 美少女戦士セーラームーンR ★
751＃ 電影少女
756＃ ファイブスター物語
758＃ ふしぎの海のナディア
821＃ ポコニャン
763＃ 炎の闘球児ドッジ弾平

マ 行（番組ガイド 037＃）

762＃ ママは小学四年生
766＃ 魔神英雄伝ワタル ★
768＃ 魔道王グランゾード
769＃ 丸出だめ夫
770＃ 魔法のエンジェルスイートミント
771＃ 魔法の天使クリーミーマミ
772＃ 魔法のプリンセスミンキーモモ ★
773＃ 魔法の妖精ペルシャ
822＃ ミラクルガールズ
823＃ みかん絵日記
824＃ 無責任鑑長タイラー
782＃ めぞん一刻

ヤ 行（番組ガイド 038＃）

785＃ YAWARA！
825＃ 幽遊白書
826＃ 勇者特急マイトガイン
789＃ 鎧伝サムライトルーパー

ラ 行（番組ガイド 039＃）

790＃ らんま 1/2 ★
793＃ ロードス島戦記

ワ 行（番組ガイド 040＃）

★プライベート伝言倶楽部★

0990-308-272

この番組は、君だけのパスワードボックスをもってメッセージのやりとりをする、新しい感覚の伝言版だ！君のメッセージは、君が伝言を残した相手にしか聞くことができないから秘密は絶対守られるってわけ。さあ、新しい出会いが君を待っているぞ！

2 ボーイパーク
男の子から女の子へのメッセージが聞けるよ。

3 ガールパーク
女の子から男の子へのメッセージが聞けるよ。

4 ホビーパーク
コンピュータ・ゲーム・アニメ等に関するメッセージが聞けるよ。

＊ フェイドインボタン
1～3のメッセージ再生中に＊を押すと、その場で相手にメッセージを送ることができます。

6 ボーイパーク録音
男の子から女の子へのメッセージが録音できます。

7 ガールパーク録音
女の子から男の子へのメッセージが録音できます。

8 ホビーパーク録音
好きなゲームやアニメの仲間を探したり、売りたし買いたし、同人紙の情報交換まで、使い方は自由。

9 プライベートボックス
プライベートボックスの登録、メッセージの再生・録音ができます。プライベートボックスは君専用の個人のBOXです。

この番組は 6 秒 10 円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂 1-15-3
プリメーラ道玄坂 521
☎ 03-5458-9441

競馬GAME ぶっちぎり読本

“もうひとつのGI”開幕！

全競馬ゲームファン必読！　ゲートインし、ファンファーレを今や遅しと待ち受けている発売待機中ソフト紹介に加え、『ダビスタ』伝導師・成沢大輔による「『全国版』を究める方法」を徹底伝授！

特1集

今年発売予定の競馬ゲームを全チェック

競馬ソフト新馬戦

特2集

PRESENTED BY “DERBY−STALLION” EVANGELIST

今だからこそ遊びつくす『ダービースタリオン全国版』

構成・文／成沢大輔＋鈴木一弘　写真／編集部＋JRA

春のＧⅠ戦線まっただ中!!

本格到来 競馬ブーム

５年ほど前から本格的に火がついた競馬ブーム。その人気は落ち着きを見せるどころか、全国民を巻き込んでますます盛り上がりを見せている。なぜここまで競馬が受けているのか？　その人気の秘密をヒッポンなりに検証してみよう。

おじさんだけの遊びから国民的なプレイスポットへ移行

10年くらい前の競馬のイメージというのは正真正銘のギャンブルで、場外馬券売場や競馬場の持つ雰囲気というのは、まさに鉄火場その物だった。そんな中に出かけて行くのは、耳に赤鉛筆をはさんだ怪しげなおじさんばかり。

もちろん、競馬というものが日本で開催された当時から、競馬をスポーツとしてとらえ、熱心に通ったという真の競馬ファンがいたことも事実だろう。しかし、その数は今の競馬ファンと較べれば極端に少なかったはずだ。

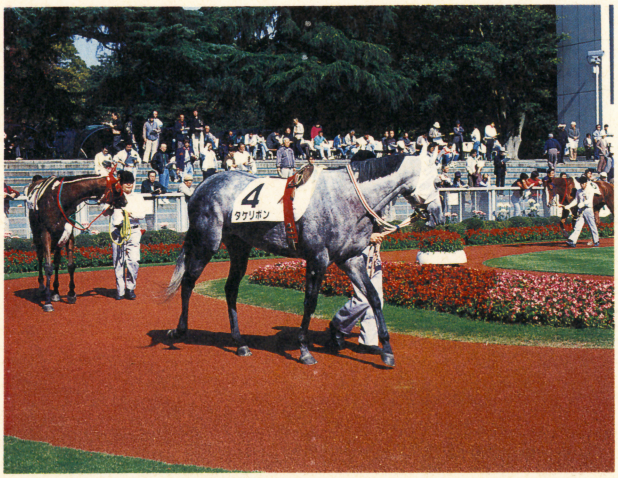
そういった事実が信じられないくらい、現在の日本は競馬フィーバー真っ盛りだ。ウインズや競馬場へ行けば、20代前半くらいの若いカップルが仲良く競馬新聞を覗いてる光景が良く見られる。ＯＬ風の女の子たちがグループでパドックの一角を占拠し、お気に入りの騎手が来ると黄色い声援を送るなんてのはもう当たり前。これはどう見ても、競馬ファンの世代が大きく変わったことを認めないといけない。

その世代交代の大きなきっかけとなったのが、若手騎手の活躍でもあるし、ＪＲＡのイメージ戦略の成功ともいえる。カッコイイ若手騎手が活躍すれば、当然その若手騎手見たさに、若い女の子が競馬場へ足を運ぶようになる。若い女の子が競馬場に増えれば、その女の子の連れとして、若い男の子も競馬場へ行くようになる。

よって若いカップルの新しいプレイスポットが誕生したという図式が成り立ち、ＪＲＡのイメージ戦略がずばり的を射たというわけだ。まあ、なんにせよ競馬がレジャー＆スポーツとしての地位を認められたのは、一競馬ファンとしては喜ぶべきことなのだろう。

皐月賞
4月18日(日) 中山競馬場

←現在のＪＲＡのイメージ広告は幅広いファン層を的にしてる



←日曜日の競馬場ともなると、パドックやスタンドは人垣でぎっしり。もちろん、最近の傾向として若い女の子やカップルなどが目につく。もはや競馬は若者たちの手軽なプレイスポットなのである

競馬人口は確実に増えています

宣伝と報道が私たちの主な仕事なのですが、一般の広報と比べると、報道関係とのやり取りが多いですね。その日のレース結果などを発表したりもしますし、ＪＲＡという名称がついたのは昭和62年。よく間違われる方も多いのですが、中央競馬会がＣＩしてＪＲＡになったのではなく、ＪＲＡはあくまで、略称なんですよ。

ＴＶＣＦ等、イメージ広告を展開したのが５年前ですが、最初のキャラクターは小林薫さん。次が柳葉敏朗さんと賀来千賀子さんで、20代から30代の方を対象しました。その次は、若者中心になりすぎて、もともとのファンのおじさん達に悪いので(笑)、中高年層をターゲットに高倉健さんに登場していただきました。

競馬入口の推移ですか？　一口では言い表せないのですが、増えている事は確かです。その一例が視聴率。ＧＩなど大きなレースの時は10%を突破します。場外馬券売場の改装も全国でほぼ終了しました。白を基調にピンクとうす緑の内装にイメージ統一を計り、よりファンの方に受けるように努力しております。

（ＪＲＡ広報室　本間さん）

ゲームも新世代に突入!!

競走馬SLGが大ヒット

国民的な人気を持つスポーツがゲーム化されるのは世の常。競馬もその例に漏れず、次々とゲーム化のターゲットにされている。しかし、ここ最近の競馬ゲームの傾向として、ジャンルが変わってきているのも注目すべき点だろう。

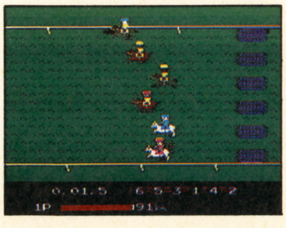
競馬ファンの世代交代と共に競馬ゲームの嗜好が変わった!!

競馬ブームのハシリのとき、雨後の竹の子のごとく登場した競馬ゲーム。しかし、それからしばらくの間、そういった競馬ゲームはゲームと呼べるものではなかった。それはなぜか？　すべてといっていいほど、勝馬予想ソフトばかりだったからだ。

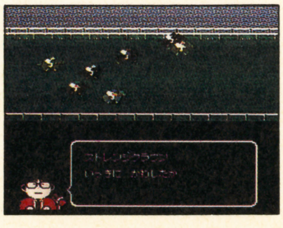
まあ、競馬ブームのハシリはどちらかというと、まだまだ競馬をギャンブルとして捕らえていた傾向が強かったので、予想ソフトがメインに出てくるのも当たり前の時代だったのだろう。多くの人が馬券を買うようになり、買うからには馬券でひと山当てたいという意識が強かった。この考え方が反映して、当然のごとく予想ソフトの人気はうなぎ登りに登っていったのだ。

だが、競馬ファンの世代が大きく変わってきた時点で、競馬の見方がレジャー、スポーツ、ギャンブルの順番で位置付けされるようになっていった。ギャンブルとしての要素は二の次で、見て面白いうえに賭けもできるという概念に変わっていったのだ。

当然そういった意識はゲームの方にもフィードバックされる。その典型的なソフトが『ダービースタリオン』。今までの予想ソフトの概念を一掃し、常識では考えられないような、まったく新しいタイプのゲームを作ってしまったのだ。これが今の競馬ファンの感覚に合っていたため、爆発的なヒットとなったわけである。よって競馬ゲームは新時代を迎えることとなり、これから紹介するようなタイプの競馬ゲームへと大きく進化していくのだ。

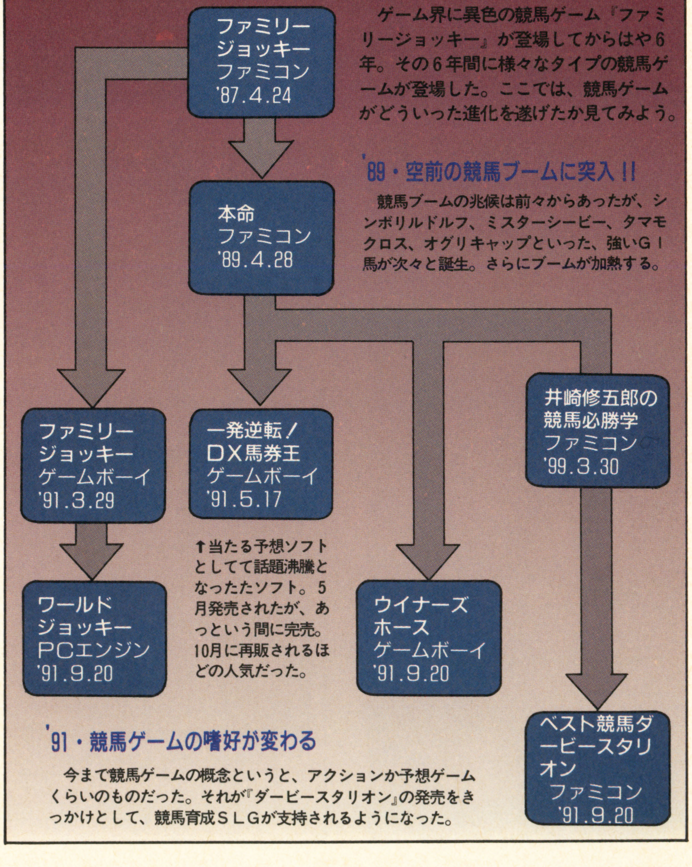

0.01.5 6 5 3 1 4 2
1P 91

←初の記念すべき競馬ゲームが『ファミリージョッキー』


ストレンジクラウン!
いっきに かわしたか

←競馬ファンの心をしっかり摑んだのが『ダービースタリオン』

〈競馬ゲームの移り変わり〉


ファミリージョッキー
ファミコン
'87.4.24
本命
ファミコン
'89.4.28
ファミリージョッキー
ゲームボーイ
'91.3.29
一発逆転！
DX馬券王
ゲームボーイ
'91.5.17
井崎修五郎の
競馬必勝学
ファミコン
'99.3.30
ワールドジョッキー
PCエンジン
'91.9.20
ウイナーズホース
ゲームボーイ
'91.9.20
ベスト競馬ダービースタリオン
ファミコン
'91.9.20

ゲーム界に異色の競馬ゲーム『ファミリージョッキー』が登場してからはや6年。その6年間に様々なタイプの競馬ゲームが登場した。ここでは、競馬ゲームがどういった進化を遂げたか見てみよう。

'89・空前の競馬ブームに突入!!

競馬ブームの兆候は前々からあったが、シンボリルドルフ、ミスターシービー、タマモクロス、オグリキャップといった、強いGI馬が次々と誕生。さらにブームが加熱する。

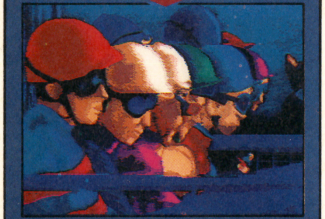
↑当たる予想ソフトとしてて話題沸騰となったたソフト。5月発売されたが、あっという間に完売。10月に再販されるほどの人気だった。

'91・競馬ゲームの嗜好が変わる

今まで競馬ゲームの概念というと、アクションか予想ゲームくらいのものだった。それが『ダービースタリオン』の発売をきっかけとして、競馬育成ＳＬＧが支持されるようになった。

1R
競馬ソフト
新馬戦

クラシックロード



メーカー名：ビクターエンタテインメント
対応機種：スーパーファミコン
発売日：平成5年夏発売予定
価格：未定
容量：8M・バックアップあり
プレイ方法：1P専用

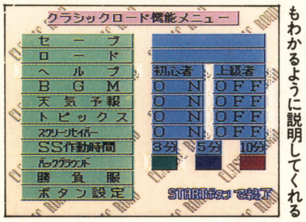
92年に発売された、同名パソコンソフトの移植版。数百頭ちかくの膨大な馬のデータが詰め込まれた、データ重視のサラブレッド育成シミュレーション。その膨大なデータは、他社のサラブレッド育成SLGの追従を許さぬほど、忠実に表現されている。

プレイヤーは馬主となって子馬や地方馬を購入したり、肌馬を購入して種牡馬と交配させ競走馬を作り出す。そして、その馬を調教し、GⅠレースにも優勝できるような強い馬に育てていく。ゲーム中には馬券を買うこともでき、純粋にレースのみを楽しめる。

ゲームシステムは基本的にパソコン版と同じだが、レースを実際のテレビ中継風にしたり、画面上に出てくる数字を極力抑さえ、ビジュアル重視の画面構成にしたりと、いくつかの改良点が加えられている。これによって、競馬やSLGの初心者でも遊びやすくなっているのが最大の特長だ。

シンプルなゲームシステムに初心者も満足

競馬の初心者にも楽しめるよう、このゲームはパソコン版から移植される際に、かなりファミコンナイズされている。いたれりつくせりのヘルプ機能が付いているのもそうだし、SLGにありがちな数字の羅列を抑さえ気味にしているのもその一例といえる。パソコン版の豊富なデータはそのままに、ゲームシステムのみを簡略してあるのだ。下に書いてある基本的なゲームの流れさえ理解すれば、競馬をまったく知らない人にだってプレイできる。もちろん、競馬にめちゃくちゃ詳しい人にだって十分満足できるシステムだ。

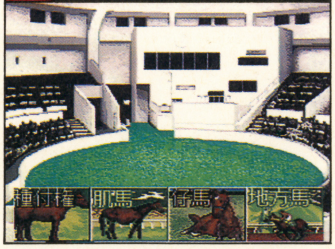

クラシックロード機能メニュー
セーブ
ロード
ヘルプ
BGM
天気予報
トピックス
スクリーンセイバー
SS作動時間
バックグラウンド
勝負服
ボタン設定
初心者
上級者
ON
OFF
3分
5分
10分
STARTボタンで終了

←ヘルプ機能を使うと、誰にでもわかるように説明してくれる

ゲームの流れ

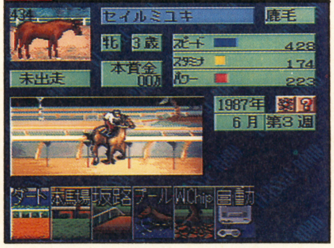
下の1から6までの項目は、ゲームを初めてスタートする場合のゲームの流れだ。競走馬の購入と休養は毎回やらなくてもよい。

1 競走馬の購入


種付権
肌馬
仔馬
地方馬

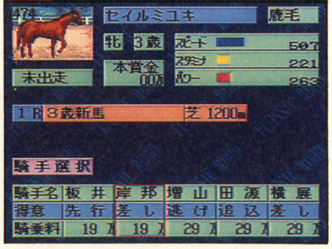
↑競走馬を手に入れる方法は、肌馬を買って種牡馬と交配させて種付けをする。3歳の仔馬を買って育てる。地方で活躍している地方馬を買う。といった以上の3つの方法があるのだ

2 調教


434
セイルミユキ
鹿毛
牝
3歳
スピード 428
スタミナ 174
パワー 223
未出走
本賞金 00万
1987年
6月 第3週
ダート
本馬場
坂路
プール
W.Chip
自動

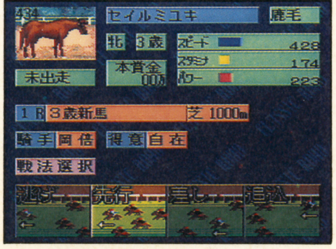
↑調教には、各能力を平均して上げるダート。スピードを上げる本馬場。パワーをつける坂路。スタミナをつけるプール。ストレスを上げずに調教するウッドチップ。自動の6つがある

3 レース登録・騎手選択


474
セイルミユキ
鹿毛
牝
3歳
スピード 507
スタミナ 221
パワー 263
未出走
本賞金 00万
1R 3歳新馬 芝 1200m
騎手選択
騎手名 板井 岸邦 増山 田源 横展
得意 先行 差し 逃げ 追込 差し
騎乗料 19万 19万 29万 29万 29万

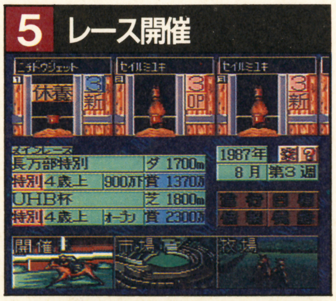
↑調教によって馬の能力が上がったら、今度はその馬の能力にあったレースを日程で調べ、それに合わせてさらに調教。レース開催の週になったら、そのレースに参加登録しよう

4 戦法選択


434
セイルミユキ
鹿毛
牝
3歳
スピード 428
スタミナ 174
パワー 223
未出走
本賞金 00万
1R 3歳新馬 芝 1000m
騎手 岡倍
得意 自在
戦法選択
逃げ
先行
差し
追込

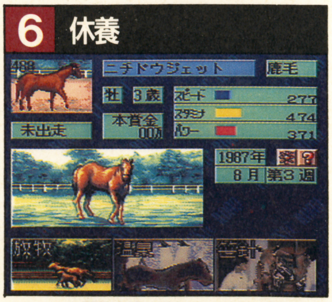
↑レース登録と同時にしなきゃならないのが戦法と騎手の選択。戦法とはレース展開の走り方で、逃げ、先行、差し、追込の4種類がある。馬の性格によって戦法を決めるのだ

5 レース開催


ニチドウジェット
セイルミユキ
セイルミユキ
休養
3新
3OP
3新
メインレース
長万部特別 ダ 1700m
特別 4歳上 900万下 賞 1370万
UHB杯 芝 1800m
特別 4歳上 オープン 賞 2300万
1987年
8月 第3週
開催
市場
牧場

↑メイン画面で「開催」を選べば、レースが開催される。そこで登録したレースを選択すると、馬券を買ったりそのレースを観戦したりできる。レースを見ずに結果だけ見ることも可能だ

6 休養


488
ニチドウジェット
鹿毛
牡
3歳
スピード 277
スタミナ 474
パワー 371
未出走
本賞金 00万
1987年
8月 第3週
放牧
温泉
管針

↑レースと調教を繰り返していると、だんだん馬にストレスが溜まってくる。ストレスが溜まりすぎると、故障の原因になったり、レースでその馬の本来の力を発揮しなかったりする

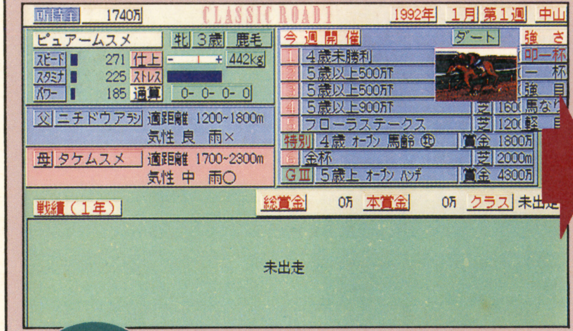
©1993 ㈱プログレス ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, Inc. ©1993 ㈱イスコ

SFCユーザーを考えた操作方法がベリーナイス

マウス対応のゲームがすべて悪いとはいわないが、マウス対応にしたおかげで操作性が悪くなってしまうゲームもある。ところがこのゲームの場合、パソコン版のマウス対応の操作感覚までを移植している。ＳＦＣユーザーでマウスを持っていない人のことも考慮してくれているわけだ。

しかも、きちんとハードのことを考えていて、コントローラーで操作するという前提で画面の表示が変更してある。馬鹿正直にパソコン版通りのマウス対応にして、思いきり操作性の悪くなるよりは、こういった作りの方が好感が持てるというものだ。

ユーザーフレンドリーなシステム変更


所持金 1740万 CLASSIC ROAD1 1992年 1月 第1週 中山

ピュアームスメ 牝 3歳 鹿毛

スピード 271 仕上 442kg

スタミナ 225 ストレス

パワー 185 通算 0- 0- 0- 0

父 ニチドウアラシ 適距離 1200~1800m 気性 良 雨×

母 タケムスメ 適距離 1700~2300m 気性 中 雨○

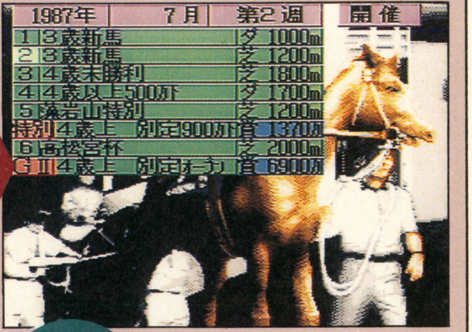
今週開催			ダート	強さ
1	4歳未勝利			叩一杯
2	5歳以上500万下			一杯
3	5歳以上500万下			強目
4	5歳以上900万下	芝	160	馬なり
5	フローラステークス	芝	120	軽目
特別	4歳 オープン 馬齢	賞金	1800万	
6	金杯	芝	2000m	
GⅢ	5歳上 オープン ハンデ	賞金	4300万	

戦績（1年） 総賞金 0万 本賞金 0万 クラス 未出走

未出走

パソコン版

↑これはパソコン版の厩舎画面だ。あらゆるデータから構成された数値や文字が表示され、いかにもＳＬＧといった画面になっていて、ビジュアル的に非常に淋しい。コマンドの配置はマウスに対応して、操作しやすいようにきちんと並べられている。この画面構成だと、競馬を知らない人には何が何だかまったく解らないデータばかりだ

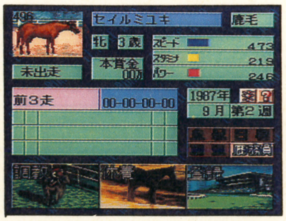

1987年	7月	第2週		開催
1	3歳新馬		ダ	1000m
2	3歳新馬		芝	1200m
3	4歳未勝利		芝	1800m
4	4歳以上500万下		ダ	1700m
5	藻岩山特別		芝	1200m
特別	4歳上	別定900万下	賞	1370万
6	高松宮杯		芝	2000m
GⅡ	4歳上	別定オープン	賞	6900万

SFC版

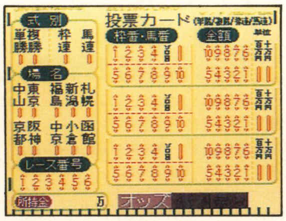
↑こちらはＳＦＣ版の厩舎画面。パソコン版と比べると実にすっきりと見やすくなっている。表に出ているデータも出きるだけ押さえられ、ビジュアルがメインなっているので、競馬の初心者でもなんとなく、絵の雰囲気でコマンドの内容が解るようになっている

ビジュアルメインの画面構成で遊びやすくなった

莫大なサラブレッドのデータが詰め込まれているのにも関わらず、そのデータが前面に出てこないのもこのゲームの大きな特長といえる。画面構成がビジュアルメインとなっているおかげで、ちっともＳＬＧっぽくないのだ。しかもそれだけじゃなく、非常にリアルで美しいグラフィックがたくさん登場する。競馬ファンなら、絶対に目がひかれてしまうグラフィックばかりだ。特にオープニングデモは、競馬ファンじゃなくても感動するほど美しい。登場するグラフィックすべてが、実写を取り込み、そこから絵を起こしているのだ。もちろん、そういった実写取り込みのグラフィックは、ゲーム中にもたくさん使用されている。

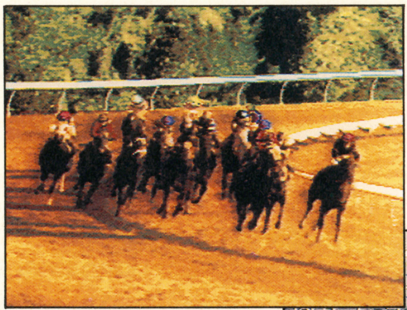


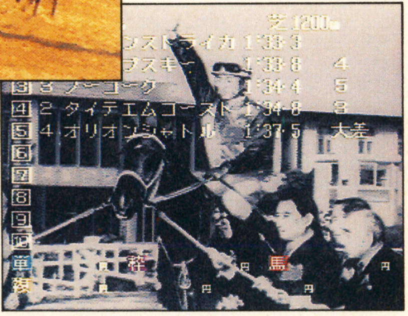
→現在実行中のコマンドはすべてグラフィックで表現される



→こういった細かいこだわりが競馬ファンにとっては嬉しい

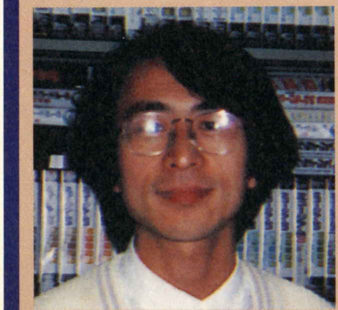
感動的に美しいオープニング!!


↑オープニングデモの１シーン。第４コーナーを回り、ゴールに向かって突進してくる馬たちの蹄の音と地響きが、モニターを通してそのまま伝わってくるような、超ド迫力のグラフィックだ



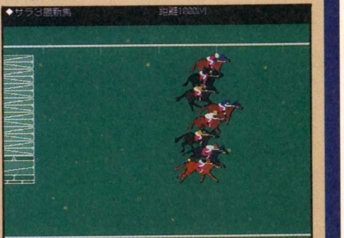
→これはレース結果の画面。優勝して高々と手を上げる騎手と馬が、実写取り込みでバックに使われている。この画面で自分の持ち馬が１位になっていれば、感動が倍増されること間違いなしだ

クラシックロードへの熱き想いを開発者が語るッ!!


↑パソコン版とＳＦＣ版の『クラシックロード』のディレクター、安井宏之氏。パソコン版の『クラシックロード１』が初めてディレクションしたゲームという氏は、それだけにこのゲームに対する想い入れも強そうだ

データに関する限り、他社さんのゲームには絶対に負けない自信があります。『クラシックロード』の場合、牝馬のデータにまったく嘘がないんですよ。ですから親馬のデータが生きてくるんです。他社さんのソフトだと牝馬がなかったり、親馬のデータがプリセットデータだったりするんですよ。そこらへんが明らかに違う点ですね。牝馬の資料ってまとまったものがないんです。それをプログレスさんが10数年に渡って、データを趣味で作り上げていったんです。そのデータが初めて『クラシックロード１』の血統表という形で開花したわけです。このソフトではきっちり五代親まで設定されていますからね。そういったデータがすべて生かせれば、それだけでＳＦＣ版の移植は成功ですね。後発の競馬育成ＳＬＧには、決して負けないゲームになることは間違いないです。

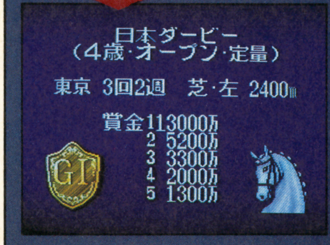
●**優駿**



↑91年の２月に発売されたソフト。『クラシックロード１』の前身ともいえるソフトで、データやシステムはほとんど同じだ

2R
競馬ソフト
新馬戦

サラブレッドブリーダー



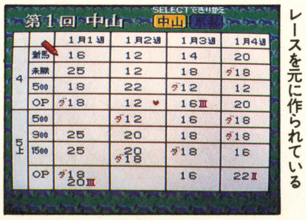
日本ダービー
（4歳·オープン·定量）
東京 3回2週 芝·左 2400m
賞金1 13000万
2 5200万
3 3300万
4 2000万
5 1300万

メーカー名：ヘクト
対応機種：スーパーファミコン
発売日：8月25日
価格：9700円
容量：8M
プレイ方法：最大8人

プレイヤーは馬主となり、タイトル通り強いサラブレッドを育て上げるという競走馬育成ＳＬＧ。ただし、従来の競馬育成ＳＬＧとはちょっと変わっていて、ゲーム全体の目的というものが存在する。その目的とは、6つある『ヘクトC』という大レースのタイトルをすべて手に入れること。自分の育てた多数の馬を使って6つの『ヘクトC』に勝つと、とりあえずエンディングを迎えることができるようになっている。それと自分が育てた強い馬を、パスワードによって他のカセットに移すことができるのも大きな特長のひとつ。これによって、競馬育成ＳＬＧ初の対戦が可能。最大8頭の馬のデータをパスワードで入力して、自分が育てた馬と他人の育てた馬を戦わせることができるという、画期的なシステムなのだ。

強い馬を作り出すことに快感を覚え サラブレッドを育てる喜びを知るソフト

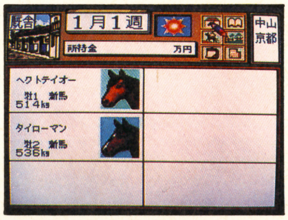
レースに勝つという最終目的はあるものの、このゲームの最大の楽しみは自分の思いどおりの馬を作れるということだ。今までの競馬育成ＳＬＧは、馬のタイプを大まかに決めることはできたが、明確な能力値まで決定することはできなかった。それがこのゲームでは、細かなパラメーターを設定することによって、自由自在に馬を育てることが可能になっているのだ。



第1回 中山
SELECTできり替え
中山 京都

		1月1週	1月2週	1月3週	1月4週
4	新馬	16	12	14	20
	未勝	25	12	18	ダ18
	500	18	22	ダ12	12
	OP	ダ18	12 ♥	16Ⅲ	20
5上	500		ダ12	16	ダ18
	900	25	20	18	ダ18
	1500	25	20 ダ18	ダ18	16
	OP	ダ18 20Ⅲ		16	22Ⅱ

←通常のレースはすべて実際のレースを元に作られている



ヘクトテイオー
牡1 新馬
514kg

タイローマン
牡2 新馬
536kg

←弱くなるけど、親馬の能力を無視した馬を育てることも可能

【NEW GAME&CONTINUE時の進行チャート】

NEW GAME

ゲームスタート直後、肌馬がプレゼントされる。このとき無料で種付けができるので、種付けもしておこう。

↓

種付けが終わると、その年に生まれた仔馬（当歳馬）が1頭もらえる。さっそく、その馬に名前を付けてあげよう。

↓

次は1年経てばレースに参加できる2歳馬のプレゼントだ。名前が付いてないので、好きな名前を付けてやろう。

↓

競走馬が手元に揃ったら、いよいよゲームのスタートだ。助手に調教内容の指示を与え、各馬を調教していこう。

ゲームの流れ

ここで説明しているのは、左のニューゲームの手順が終わったあとのゲームの流れだ

1 馬のデータを見る

現在、厩舎に入っている馬のデータを細かくチェックして、各馬がどんな能力を持っているのか、どういったタイプの馬に育てればいいのかを検討。このとき、親馬のデータも無視できないので、必ずチェックしておくこと。

2 能力に合せて調教

各馬の能力を見極めたら、その馬にあった調教方法を助手に指示。1度指示を受けると、プレイヤーから新しい指示を受けない限り、自動的に調教をし続ける。助手は全部で4人いるので、それぞれ違った調教内容にするといい。

3 レース番組を見る

レースは実際と同じく、10カ所の競馬場で36回開催される。各レースの詳しい日程は、すべてレース番組表で調べることができる。レースに出したい馬がいる場合、これでレース日程を調べて登録すればいいのだ。

4 レースに出馬する

レースに出走できる馬にも、そのターンは調教することが可能。したがって調教せずに登録するのか、調教してから登録するのか自分で判断しなくてはならない。レースが終わったら、また1に戻ってゲームが流れる。

左のゲームの流れは、あくまでも一般的なゲームの進め方だ。4つある項目がこのゲームのすべての要素ではないので注意しよう。例えばレースが終了した時点で馬の疲労度が高ければ、1の「馬のデータを見る」に戻らず休養させる必要があるし、繁殖の時期になれば、当然、種付けをすることになる。それと2の「能力に合わせて調教」というところでは、助手の担当馬を変えて、臨時調教という物をすることもできるのだ。このゲームのいいところは、馬を育てる自由度が高いという部分なので、大まかなゲームの流れ以外は何をやってもオーケー。もちろん、何もしないでターンを終了することもできる。ただし、自動調教は実行されるのだ。

©HECT

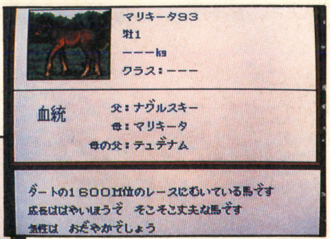
【サラブレッドブリーダーの真の醍醐味とは?】

交　配

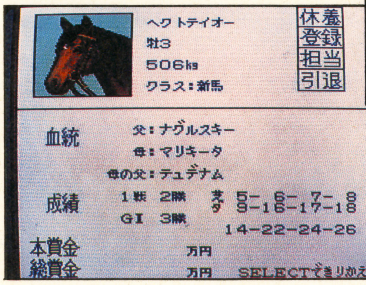
『サラブレッドブリーダー』最大の楽しみは、何といっても交配に尽きる。いろんなタイプの種牡馬と肌馬を掛け合わせ、強い馬を誕生させること。この作業は、女神転生の悪魔合体なんかよりももっと複雑で、運に左右される部分が多く、それだけに奥の深い面白いものになっている。

仔馬の能力は親の血統に左右される部分が多いとはいえ、ただ強い馬同士を交配させればそれで良いというものでもない。交配にはそれなりにちゃんとしたルールが存在する。それを無視して交配させると、強い馬が生まれる可能性は極端に低くなるのだ。

ただし、ルールとはいってもそれほど複雑ではなく、交配の仕方にはインブリードとアウトブリードの2種類があるということを理解すればそれでよい。インブリードとは、血統図を見たときに5代さかのぼった親の中に、同じ親がいた場合をいう。アウトブリードとはその逆に、5代さかのぼった親の中に同じ親がいない場合をさすのだ。一般的には、インブリードで仔馬を作ったほうが、能力の高い仔馬の誕生する可能性が高いといわれている。


マリキータ93
牡1
−−−kg
クラス：−−−
血統　父：ナグルスキー
母：マリキータ
母の父：テュデナム
ダートの1600M位のレースにむいている馬です
成長ははやいほうです　そこそこ丈夫な馬です
気性は　おだやかでしょう

↑スタート時にもらえる仔馬がどんな性格をしているのかが、情報欄で一目でわかるようになっている。あとはそのデータを元に、馬の能力を伸ばすように育てていこう



ヘクトテイオー
牡3
506kg
クラス：新馬
血統　父：ナグルスキー
母：マリキータ
母の父：テュデナム
成績　1勝　2勝　芝　5−　6−　7−　8
GI　3勝　ダ　9−16−17−18
14−22−24−26
本賞金　万円
総賞金　万円　SELECTできりかえ

←親の戦積、血統がすべて仔馬の能力に受け継がれると思ってもかまわない。競馬はブラッドスポーツと呼ばれるだけあって、血にかなり影響されるスポーツなのだ

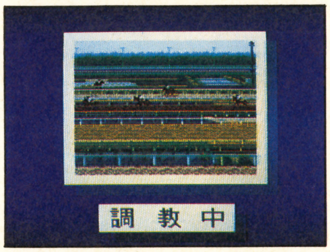
調　教

せっかく交配によって能力の高い仔馬が生まれても、調教の仕方が悪いとその馬の能力は伸び悩んでしまう。その点に注意しながら、いかに馬の能力を伸ばすかが、『サラブレッドブリーダー』のもうひとつの楽しみといえる。

ほとんどの馬の場合、能力は血統として受け継いでいるので、先代のデータを把握し、先代の長所を伸ばしてあげるように調教してやるのがベスト。早い話が長距離が得意な家系に短距離馬はまず生まれないので、長距離ランナーとしての調教を行ったほうがいいということだ。

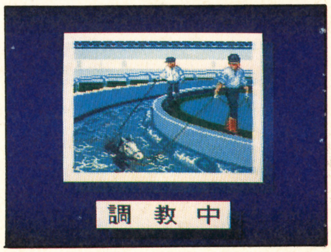
しかし、まったくやるなといってるわけではない。ある程度は苦手な部分を克服しておかないと、馬の能力をトータルで見た場合、非常に貧弱なものになってしまう。苦手な能力もフォローしながら調教するのが、上手な調教方法といえるだろう。

坂路でパワーアップ!



↑実際の坂路調教というのは、足腰を強くすると同時に、走る量が少ないわりには、平地での強い調教と同様の効果を上げることができる。その分、足への負担を少なくできるのだ

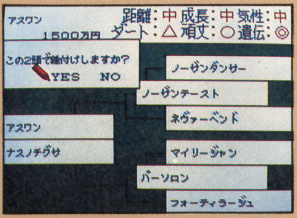
プールで馬力をつける



↑プールでの調教というのは、脚へまったく衝撃を与えずに体を絞ることができるので重宝がられている。その分、他の調教で思いきり脚を鍛えることができるからだ

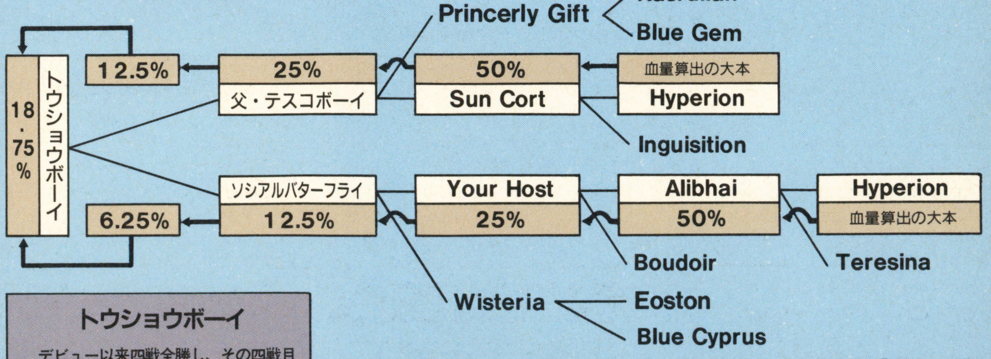
サラブレッドブリーダーの妙所、インブリードってナニ!?

インブリードとは、ずばり近親交配のこと。互いに近くて濃い血を交配させると、その子は親よりもずば抜けて能力が高くなるか、もしくは低くなるかのどちらかになる。ただし、あまりにも血が濃すぎるインブリードの場合は、仔馬の能力が極端に低くなる場合が多いので注意しよう。


アスワン
1500万円
距離：中　成長：中　気性：中
ダート：△　頑丈：○　遺伝：◎
この2頭で種付けしますか?
YES　NO
ノーザンダンサー
ノーザンテースト
ネヴァーベンド
アスワン
ナスノチグサ
マイリージャン
パーソロン
フォーティラージュ

↑ゲーム中の血統表だと5代親までさかのぼるのは無理。そのかわり、遺伝力の強さが◎、○、△といった記号で表示される

インブリードの成功例
奇跡の血量



トウショウボーイ

デビュー以来四戦全勝し、その四戦目の皐月賞でレコード勝ちをするという、ケタハズレの強さを持った名馬だ。引退後は種牡馬となり、あのミスターシービーの親として知られている。

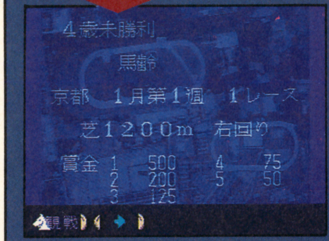
上の図のように、父方の3代親と母方の4代親(又はその逆でも良い)に同じ親がいた場合、生まれる仔馬はその大本の親の血を18・75%受け継いだことになる。この18,75%を「奇跡の血量」と呼ぶ。科学的根拠は一切ないが、昔から優れた馬が誕生する可能性が高いと信じられてきた組合わせの血量だ。

3R
競馬ソフト
新馬戦

スーパー競馬

フジテレビ公認の競走馬育成シミュレーション＆競馬予想シミュレーションソフト。ゲーム中に登場する競馬に関するデータは、すべて本物を使用。フジテレビの人気競馬中継番組「スーパー競馬」とタイアップ。番組中に登場する競馬評論家、大川慶次郎、井崎脩五郎、吉田均といった豪華メンバーがゲームにも登場し、鋭い予想を展開してくれる。

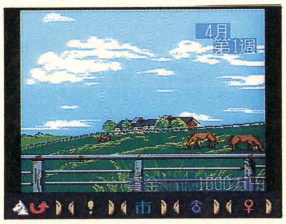
プレイヤーは1000万円の資金を元に馬を購入。と同時に馬主、生産者、調教師となって、競走馬の育成と騎手の養成を行う。またゲーム中のレースモードでは馬券を購入でき、馬券で資金を増やすマネーゲーム的要素も楽しめる。このときレース前に予想モードへ入り、タイトルと同名の競馬中継番組で、有名競馬評論家が勝ち馬予想をしてくれる。


4歳未勝利
馬齢
京都　1月第1週　1レース
芝1200m　右回り
賞金　1　500　4　75
　　　2　200　5　50
　　　3　125

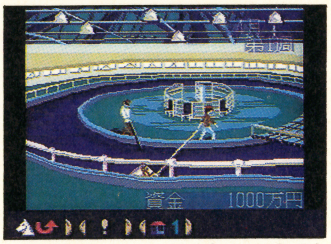
メーカー名：アイマックス
対応機種：スーパーファミコン
発売日：平成5年8月10日
価格：9,700円
容量：8M・バックアップあり
プレイ方法：1P専用

アイコン使用の遊びやすいゲーム性がウリ！

他の競馬シミュレーションと較べ、画面の構成がとてもスッキリしている。これはアイコンを使用して、画面上の文字や数字のデータを極力少なくしているため。このアイコン処理が成功していて、シミュレーションという堅いイメージを一掃している。競馬シミュレーションの場合、競馬がわらないと、画面上に出ているデータがチンプンカンプンで煩わしく思えてしまう。でも情報としては必要な物なので、理解しなきゃというジレンマが起こるのだ。このゲームの場合それがないので、初心者でも取っ付きやすくなっている。



←画面の下に並んでいるのが、現在実行できるアイコンだ



↑調教画面ひとつとってても文字データが一切ないため、ビジュアル重視のきれいな画面構成だ

TV・スーパー競馬の雰囲気が伝わる作り

毎週日曜日、午後3時から放映されるフジテレビで高視聴率を誇る競馬中継番組。それが潮哲也と鈴木淑子の司会する「スーパー競馬」だ。大川慶次郎、井崎脩五郎、吉川均といった有名競馬評論家のレギュラー陣をはじめ、ＧＩレース開催時には、木梨ノリゾー等のユニークなゲストを迎え、ホットな競馬中継を視聴者に楽しませてくれる。

この番組が、ゲーム中に密接に生かされていて、さすが同番組名をタイトルに使ったのは伊達じゃない！　という作りになっているのだ。

ゲーム中のレースモードでは馬券が買える。このとき競馬予想モードにすると、出馬表、馬のデータといったものを参考に予想する以外に、大川慶次郎や吉川均の鋭い予想や、井崎脩五郎のユニークな予想を聞くことができる。3人のキャラクターがとても良く出ているので、実際の「スーパー競馬」を見ているような感覚で、競馬予想が楽しめるのだ。

←井崎脩五郎は過去のデータはもちろん、馬の名前、当たり馬券の出目といった、ユニークな観点から勝ち馬を予想することで有名な競馬評論家。その予想がゲームでも生かされている

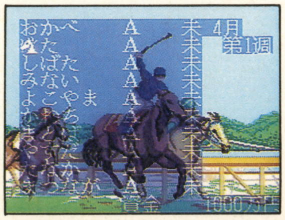
◆異色の騎手成長システム◆

競馬シミュレーションとしてはかなり変わった味付けが、この騎手成長システムだ。これは競馬ゲーム初のシステムで、プレイヤーが騎手を養成するという画期的なもの。

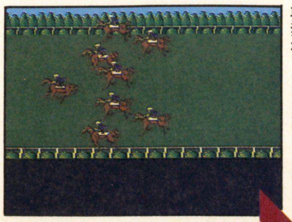
今までの競馬シミュレーションでは、騎手に騎乗を依頼したら、あとの展開は運任せ。とにかく馬の能力がすべてという姿勢が強かった。それがこのゲームでは、レースの勝敗は馬の能力＋騎手の実力、という考え方に徹底してこだわっているのだ。この考え方は競馬ファンなら当たり前のことだが、意外と無視されている部分だった。

それがこのゲームでは、専属の騎手を雇い、プレイヤーが納得するまで騎手を訓練することができるようになっている。訓練の内容は、騎乗訓練、ダイエット、体調調整といった、騎手達が実際に気を配っている要素。こういった訓練によって騎手をレベルアップさせ、よりレース展開を有利にさせるという点は、競馬ファンにとっては嬉しい項目といえよう。

しかし、世の中の面倒くさがり屋さん、御心配なく。最初から実力を兼備えた一流の騎手に騎乗依頼すれば、騎手養成の手間はいらなくなるのだ。



←騎手の実力のランクは、A、B、Cの記号で表現されている



←馬の能力と騎手の実力。この要素がレースに大きく影響する

競馬ソフト新馬戦・後半はP93から

©IMAX／フジテレビ
※画面は開発中のものです。

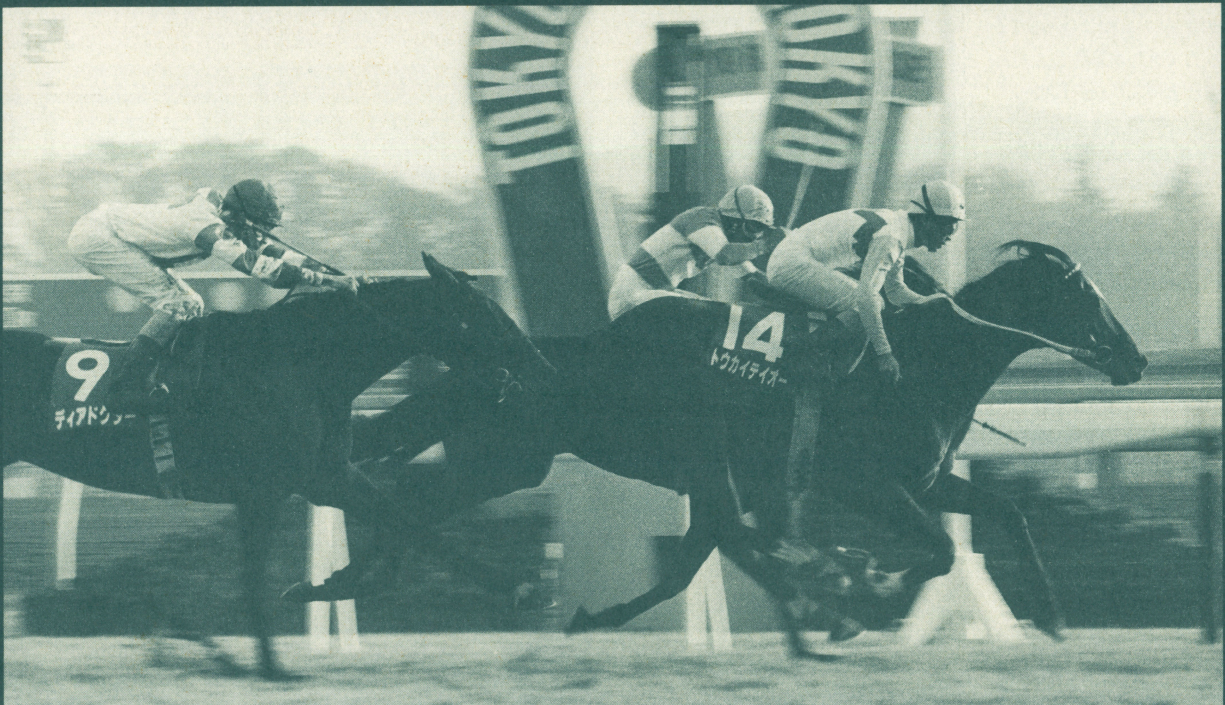
PRESENTED BY "DERBY-STALLION" EVANGELIST

・

今だからこそ遊びつくす

ダービースタリオン全国版

by 成沢大輔



遊んでも遊んでもその奥が見えない『ダビスタ全国版』
すでに発売されてから９ヵ月近くになろうというのに
まだその人気は一向に衰える気配がない。その理由は遊べばわかる！
今は遊んでいないという人も、これから遊ぼうという人も
この記事で『ダビスタ』ワールドの奥の奥へと進んでほしい
新たな発見どころではない、麻薬のような魅力にとり憑かれることは
間違いないのだから。そして究極のそのまた先にあるものを見てほしい

© 1992 HIROYUKI SONOBE／ASCII CORPORATION

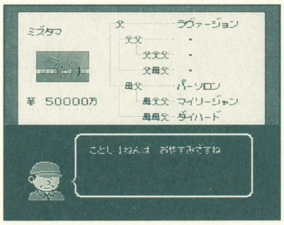
やっぱりGⅠ全制覇がしたい

～手っ取り早く強い馬を作るためには～

ダビスタは目標のないゲームだが、気持ちとしてやはりGⅠ全制覇をしなくてはおさまりが悪い。GⅠをすべて勝ったからこそ、さまざまな遊び方を考える余裕が出てくるのだ。

強い馬を作るためにはどうしたらいいか。答えは簡単である。高い牝馬を買い、一流種牡馬につければいいのである。そうしてできた産駒をどんどん鍛え、慎重に仕上げてレースに使っていけばよろしい。牝馬こそ『ダビスタ』の基本であり、種牡馬の能力より、牝馬の能力の方が産駒にストレートな形で遺伝するのだ。もっとも、それはあくまで〝可能性が高い〟に過ぎず、どんな場合でも一流牝馬から一流馬が産まれるのではない事はすでに承知のはず。

右に紹介する牝馬は、特に能力が高いと思われる牝馬たちだ。経験則から取り上げたものであり、これらからはおおむね良好な結果が得られている。



ミズタマ
父 ラヴァージョン
父父 ・
父父父 ・
父母父 ・
母父 パーソロン
母父父 マイリージャン
母母父 ダイハード
￥ 50000万

ことし 1ねんは おやすみですね

←ミズタマの血統。ここからインブリードを考えよう

ブランドシャネル

スピード★★★★★ スタミナ★★★

ノーザンテースト	ノーザンダンサー	ニアークティック
	プリンスリーギフト	ナスルーラ

特に水準を上回る能力の牝馬たち

ピンキーパンチ
スピード★★★＋ スタミナ★＋
値段とスピードの折り合いがいい

クレマチス
スピード★★★＋ スタミナ★★★
好バランス。種牡馬を選ばないタイプ

オレンジペコ
スピード★★★＋ スタミナ★★＋
インブリードがしやすいのが魅力

パールピアス
スピード★★★★ スタミナ★★★★
コストパフォーマンスは随一だ

スリッピングスルー
スピード★★★★ スタミナ★★★★
ルドルフとの相性がいいようだ

エンゼルエコー
スピード★★★★ スタミナ★★★
マグニテュードでミホノブルボンに！

キャンディスリー
スピード★★★★ スタミナ★★＋
ノーザンダンサー系と相性がいい

アキタコマチ
スピード★★★★ スタミナ★★★★
1億ぐらいで買えれば安い。能力高い

ミズタマ
スピード★★★★ スタミナ★★★★★
ルドルフとの相性最高。最高の牝馬

ファーストレディ
スピード★★★★＋ スタミナ★★★★
ヘタな外国牝馬よりもいいかも

ハイソサエティー
スピード★★★★＋ スタミナ★★★★＋
高いがそれだけの価値はある

メディタレーニアン
スピード★★★★★ スタミナ★★★★
スピードは全牝馬中で最高値

牝馬と種牡馬の配合をする上で欠かせないのがインブリードである。下の表はインブリードの例で、グレイソブリンの4×4を作ってみた。このインブリードによって、産駒にはより高いスピードがつき、さらにはスタミナ面もある程度の強化がなされることになる。右にあげた基礎種牡馬はいずれもインブリードがより高い能力を引き出すので、多少の欠点はカバーできることであろう。

なお、脚元の弱い仔が出やすい2×2のインブリードだが、成功するととてつもない馬を出すこともあるようだ。

ミルジョージ×クラリネット

インブリード目
グレイソヴリン3×3

ミルジョージ	ミルリーフ	ネヴァーベンド	ナスルーラ
			（ララン）
		（ミランミル）	プリンスキーロ
			（ヴァージニアウォーター）
	（ミスカリズマ）	（ラグーザ）	リボー
			（ファンタン）
		（マタティナ）	グレイソヴリン
			（ザンザラ）
クラリネット	カラード	（ゼダーン）	グレイソヴリン
			（ヴァレタ）
		（アンベリ）	ヴェンチア
			（バットラヴリー）

インブリードするならこの祖先のを試みよ

グレイソヴリン
ミルジョージ、クリスタルパレスなど
スピード、底力とも増す。かなり有効なインブリードだ。

ネイティヴダンサー
ノーザンダンサーの直仔など
すばらしいスピードに加えてスタミナも強化されるのだ。

ボールドルーラー
ニチドウアラシ、セクレファスターなど
ダート馬っぽくなるが、スピードだけは抜きんでて高くなる。

ネヴァーベンド
アスワン、マグニテュードなど
スピードを強化する。マグニテュードだとスプリンターになりやすい。

ジェベル
アーティアス
すばらしいスピードを加える。アーティアスだけなのが残念だ。

プリンスリーギフト
ミスターシービーなど
スピードを際立たせるが、やや早熟のきらいがある。4歳春向きだ。

ハビタット
ニホンピロウイナーなど
難しいインブリードだが、スピード型の早熟馬を出すことだろう。

特に上位3頭のインブリード効果は抜きんでてすばらしい。パーフライトから最強馬が出たっておかしくないのだ。悪いインブリードはテスコボーイ、ネヴァービートなど。気性の問題が大。

初期の種牡馬はどの馬を使ったらいいのか、という質問はよく聞かされる。その答えは意外と簡単なところにあるのだ。

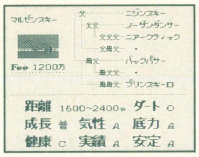
言うまでもなく、初期はビンボーな状況下に置かれている。１、２ページ目の種牡馬などいきなりかけたら２年後の破産は免れないだろう。ならば種付け料が安い種牡馬をかけるしかないわけで、その中でどういったタイプを選ぶかが問題となる。

まずエンペリーやフィディオンなどのステイヤー種牡馬はダメ。そんなのかけてるようじゃ、いくら素質があろうと本格化する前に破産してしまう。

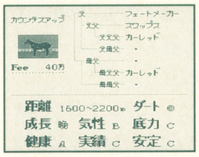
メンデスあたりの健康Ｃ種牡馬も避けておくべきだろう。脚元が弱くて仕上がらないのでは話にならない。

反面、安くて丈夫な産駒を出すのがダイナサンキュー、カウンテスアップ、ジュニアスなどだ。ＧⅠ級を期待するのはつらいが、ＧⅢなら手が届く産駒が多く、しかも丈夫でダート向きなので故障が少ない。条件戦でそこそこの競馬をし、いつの間にか収得賞金が１億を超えることだって少なくない。

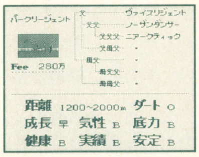
またパークリージェントも距離適性の幅が広く、芝、ダート問わず中距離のレースで活躍が見こめる。隠れた好種牡馬といえる存在なのだ。


マルゼンスキー
Fee 1200万
父 ニジンスキー
父父 ノーザンダンサー
父父父 ニアークティック
父母父 ・
母父 バックパサー
母父父 ・
母母父 プリンスキーロ
距離 1600~2400m ダート ○
成長 普 気性 A 底力 A
健康 C 実績 A 安定 A

←マルゼンスキー産駒の能力は高いが、脚元に爆弾を抱える馬が少なくない。健康Cの難点がもろに出てしまうのだ


カウンテスアップ
Fee 40万
父 フォートメーカー
父父 スワップス
父父父 カーレッド
父母父 ・
母父 ・
母父父 カーレッド
母母父 ・
距離 1600~2200m ダート ◎
成長 晩 気性 B 底力 C
健康 A 実績 C 安定 C

←丈夫でダートの鬼を輩出するカウンテスアップ。使いこめるので、初期の資金稼ぎには絶好。ダートの重賞を狙っていこう

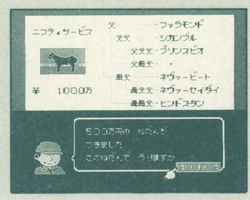

パークリージェント
Fee 280万
父 ヴァイスリジェント
父父 ノーザンダンサー
父父父 ニアークティック
父母父 ・
母父 ・
母父父 ・
母母父 ・
距離 1200~2000m ダート ○
成長 早 気性 B 底力 B
健康 B 実績 B 安定 B

←適性距離が800mもあるパークリージェントは、スプリンターから中距離馬まで幅広いタイプの産駒を出す。３歳戦にも強い

牧場開設後期別戦略

初期（開始直後）

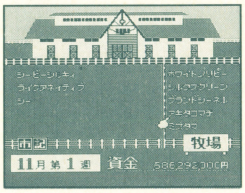
最初から与えられる牝馬に大きく影響を受ける。まずまずの牝馬ならそのまま種付けしてもいいし、いきなり売り払って２歳馬を購入してもよい。効率から考えると２歳馬を買った方が融通が効きやすいといえる。安くてもとんでもない馬が売られていることがよくある。種牡馬は短距離型に重点を置こう。


ニフティサービス
￥ 1000万
父 ファラモンド
父父 シカンブル
父父父 プリンスビオ
父母父 ・
母父 ネヴァービート
母父父 ネヴァーセイダイ
母母父 ヒンドスタン
500万円の ねだんが
つきました
このねだんで うりますか

←牝馬を売って1千万級の２歳馬を買う

熟成期（30〜80年）

大牧場としてＧⅠレースの常連と化し、中からチャンピオンを狙える馬が出てきている頃になると、牧場の牝馬もかなり高級化していることだろう。それでも全ＧⅠが制覇できないなら、いっそのことスペシャリストの生産を目指してみてはどうか。そして狙い撃ちで目標レースにチャレンジするのだ。



シービーシルキィ
ライクアネイティブ
シー
ホワイトンリビー
シルクスプリーン
ブランドシャネル
アキタコマチ
ミスタマ
11月 第1週
資金 586,292,000円

←良血牝馬が勢ぞろい。好き放題が可能

成長期（10〜30年）

購入馬や生産馬が重賞を勝てるようになれば、もう資金の心配は不要だ。あとはいかにして上のクラスのレースを狙っていくかにポイントは移る。この時、アセってそこそこの牝馬を買うと痛い目に合う。3000万〜8000万の牝馬はやはりそれだけの能力しかないことが多い。もうちょっとガマンして、１億以上の馬を買うようにしよう。それだけで産駒の質は大きく向上するはずだ。

晩年期（80年〜）

『ダビスタ』に終わりはないといっても、牧場開設から100年もたてばほとんどのことはやりつくしていることと思う。しかし、それで満足してはいけない。資金に余裕があればあるほど挑戦の幅が広がるのが『ダビスタ』のいいところだ。84ページにあるような実験は自在にできるし、もっと深い遊び方だっていくつもある。自ら面白さを放棄することなく、さらに深化していくのが、『ダビスタ』の真骨頂なのだ。

上にあげた戦略は一例にすぎないが、だいたいこのようなパターンで流れていくことが多いのではないか。

もっともポイントとなるのが成長期の戦略で、ここで牝馬購入時期を見誤ると、30年ぐらい遠回りしてしまうこともあるのだ。私は関東版をプレイしていたとき、この時期にパックンフラワー（モデルはタマモクロスの母。超がつくステイヤー型の繁殖牝馬）を買ってしまったがために、50年近くを棒に振ってしまった。やはり成長期は、そのままガマンの時期でもあるといえるのだ。

晩年期に入れば好き放題だ。ここまで来たプレイヤーならぜひターボファイルの一つも用意しておきたい。

自分の牧場の規模に合せてテーマを持ったプレイを心掛ければ、おのずとＧⅠタイトルが転がりこんでくるだろう。

「一生遊ぶ」こんなことができるゲームなんてそうあるもんじゃない

ファミリーコンピュータ
ダービースタリオン
全国版を一生遊ぶ本
あなたの知らなかったダビスタワールドがここにある！血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダーを目指せ！
成沢大輔
HIPPON SUPER

『ダビスタ』ほど「一生遊べるゲーム」にお目にかかることは少ない。さまざまなゲームが世に出ているが、『ダビスタ』ほど長い時間遊べるゲームはどれほどあるのだろうか。この本はそんな『ダビスタ』をさらに長く遊ぶためのデータを目一杯集めた本である。読者の皆さんがさらなる深い『ダビスタ』世界へ飛びこむお手伝いができれば本望だ。

■ダービースタリオン全国版を一生遊ぶ本
■成沢大輔・著■大好評発売中■定価880円
■後楽園の山下書店へ行けば、必ず平積みになっています。私も土日は売れ行きを見に行きます。

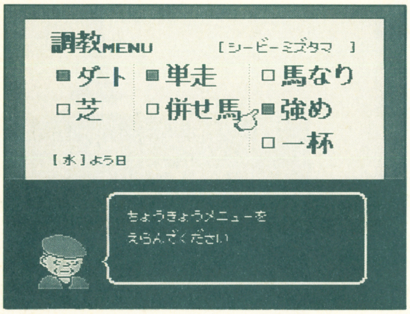
どんなにいい血統の馬が生産できたとしても、その後の調教を何の工夫もなく行っていたのでは宝の持ち腐れである。素質のある馬にしかるべき調教を行うことで、さらに能力を引き出せるようになっていく。

とはいってもこの調教、どんな馬でも通用するパターンはなく、その馬の個性と特徴によってコースなどを使い分けていかなくてはならない。多くの人から「どんな調教をすると強くなるの」と聞かれるのであるが、その質問は「競馬好きなんだって。どうすりゃ儲かるの？」とまったく同じことだ。そんなに簡単に馬券で儲かるなら今頃仕事しないで、家に引き籠って土日の競馬のことだけ考えてる。必勝パターンなんてものがないからこそ面白いのだということがわかっていない。

『ダビスタ』でもまったく同じことだ。確かに基本の調教パターンは存在するが、各馬の脚元と調子のリズムを把握しなくてはうまく鍛えられないことを知っておくべきだろう。

まず何はなくともつかんでおくべきなのは、その馬の脚元が強いか弱いかだ。２歳時の牧場長のコメントや父の健康度から割り出そう。もし弱いと言われたら、３歳時に芝の強い調教は禁物だ。ゆっくり仕上げるしかない。

あとは右のパターンを援用しつつ、各馬に合わせた調教法を探そう。



調教MENU　[シービーミズタマ　]

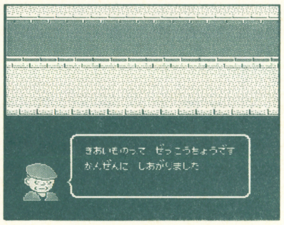
■ダート　■単走　□馬なり

□芝　□併せ馬　■強め

□一杯

[水]よう日

ちょうきょうメニューを
えらんでください



きあいものって　ぜっこうちょうです
かんぜんに　しあがりました

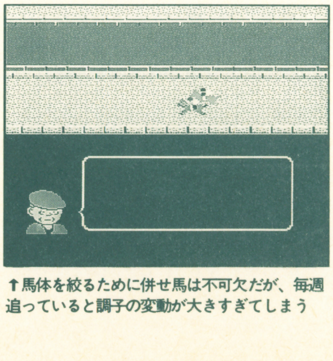
↑レース当週の調教でこのコメントをもらうのが理想。３歳馬はやや余裕残しで
←基本はダート・単走・強め。これで状態をチェックしながら変化をつける

調教についてあれこれ考えてみる

『ダビスタ』における調教の組み合わせは、コースが２種類、頭数が２種類、強さが３種類の合計12通りしかない。余談ではあるが、「100万人のダービースタリオン」で行った薗部さんのインタビューでは、最初はタイムの指定など、もっと細かいことを考えていたらしいのだが、時間がなくてシンプルな形にまとめられたとのこと。もっとも今になってみれば、そんな複雑な調教が効果的だったとは考えづらく、薗部さん自身もケガの功名だったと苦笑まじりに答えていたのが印象的だった。

さて、12通りしかない調教の組み合わせだが、それぞれ微妙に効果が違っているのが『ダビスタ』の世界を深くしているのは言うまでもない。右に３つの調教パターンサンプルをあげてみたが、これとて完璧なものではなく、常に馬の状態を考慮して変化をつけていかなくてはならない。ここが難しいところで、これが普通のシミュレーションゲームだったらパターン解析もできるのだろうが、『ダビスタ』の巧妙なランダム世界はそれさえも許してくれないのだ。何と厳しいことか。解説を書くのにも一苦労してしまう。

ただし、一つだけ言えるのは、併せ馬を多用しすぎないことだ。これは入厩時に馬体を絞るために使う分にはいいが、デビュー後は調子の変動と密接にかかわってくるため、放牧明けでまだ太めなのに絶好調になってしまうことが少なからずある。そんな時は単走・一杯の調教で絞り、仕上げに使うようにしたい。



↑馬体を絞るために併せ馬は不可欠だが、毎週追っていると調子の変動が大きすぎてしまう

戸山厩舎風ハードトレーニング

入厩は３歳の５月ぐらい。すぐにビシビシ追いまくって、休みなど与えない調教を展開していく。しかも水木２本追いも取り入れていくことで、馬に過酷な負担を科していくのだ。少なくとも脚元に不安を持っている馬では耐えられないし、普通程度の健康の馬でもどこまで耐えられるか。しかし、この調教をこなすことができる馬ならかなりの出世が見越せるだろう。

これはあくまでデビューしてから４歳初旬までの調教法で、４歳の４月以降はややペースを落としていく必要がある。その意味で晩成型の馬に適用してもあまり効果はない。

1　ダート・単走・一杯　2本
▼
2　ダート・併せ・強め
▼
3　芝・単走・一杯／ダート・単走・強め
▼
4　ダート・併せ・強め
▼
5　ダート・単走・一杯　2本
▼
6　芝・併せ・強め
▼
7　ダート・単走
▼
8　休み

沖厩舎風じっくりトレーニング

馬にさほど負担をかけないようにして調教していくパターン。やや弱いかな、と思う程度に追うのがコツで、馬の状態が少しでも落ちてきたらけっしてムリをせず、素直に休ませてしまおう。基本的に素質重視のパターンであり、その素質をゆっくりと引き出すためのものである。なお、４の休みはなくてもかまわなく、ダート・単走・強めと切り替えてもよい。要はその馬の負担をどれだけ減らすことができるかにかかっているのだ。

ただ、狙ったレース前には思い切った調教でビシッと仕上げたい。メリハリがなくてはＧＩを勝ち取るのは難しい。

1　ダート・単走・強め
▼
2　ダート・単走・馬なり
▼
3　ダート・併せ・馬なり
▼
4　休み
▼
5　芝・単走・強め
▼
6　ダート・単走・馬なり
▼
7　ダート・併せ・強め
▼
8　休み

脚元が弱い馬用のメニュー

マルゼンスキー産駒など、脚部に不安を持ちやすい馬の調教は細心の注意をもって行わなくてはならない。２歳の頃、牧場長から脚部不安を言い渡されたら、その馬を走らせることはすなわち脚部不安との戦いでもあることを認識しておこう。

この対応策はただ一つ。馬体を絞りたいからと思っても、急激な調教は行わないことにつきる。ゆるゆると軽めの調教で絞り、やや太めの状態でも出走させるぐらいの気持ちがほしい。また、３歳戦はムリするとすぐにソエが出てしまうので、４歳になるまでは絶対に使いすぎないようにしたい。

1　ダート・単走・強め
▼
2　ダート・併せ・馬なり
▼
3　ダート・単走・強め
▼
4　休み
▼
5　ダート・併せ・強め
▼
6　ダート・単走・馬なり
▼
7　芝・単走・馬なり
▼
8　休み

ライバルが味気なかったら、はたして『ダビスタ』はこんなに面白かっただろうか。どの馬もそれぞれはっきりした特徴があるからこそ印象深くなるのであるし、勝とうという気にもさせられる。

そんなライバルたちは、さぞ複雑なパラメータ構成で動いていると思いがちだが、実は一桁台の項目しかない。さらに付け加えるなら、パラメータ自身はきっちりとした数値が設定されているが、それがすべてではなく、ランダムの要素も強く反映されるようになっている。だからレースの結果は常に一定ではないし、自分の馬が出走するレースなど、ちょっとした調子の変化が全体に影響を及ぼし、結果ががらりと一変することも少なくない。

以下にGIレースでの特に目立つライバルをあげるが、パラメータを数値で表すことはしない。数値を知ったところではっきりとした攻略法があるわけではないからだ。事実、薗部さん自身も出走馬とレースの結果については傾向をつかんでいるだけで、はっきりした答えを出すことができない。

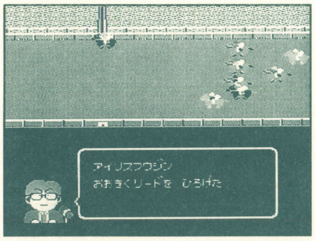
そのあやふやこそ、『ダビスタ』が見せる「競馬」のリアルさではないか。

朝日杯3歳S

多くのプレイヤーを悩ませるGIのトップクラスが朝日杯3歳Sだ。言わずもがなの最強馬・アイリスフウジンを筆頭に、サッカーボール、サクマチヨノオーなど強豪が目白押し。さらに3歳戦だけあって、ローテーションを組むのが難しく、仕上げにも慎重さが求められるのだ。

ローテーションは夏デビューから放牧をはさんで11月に復帰、中2週ぐらいで本番というパターンが一般的だ。秋デビューだと意外に仕上げづらい。

サクラシンゲキやマグニテュードなど、超がつくほどの早熟短距離血統馬が有望。


アイリスフウジン
おおきくリードを ひろげた

↑アイリスの圧勝。ケタ違いに強い。負かせるならその後の活躍は保証されたようなもの

特に強敵はコイツだ!!

アイリスフウジン
「100万人のダービースタリオン」で行った最強馬決定戦で、見事チャンピオンに輝いた馬だ。万能の距離適性であり、常にケレン味のない逃げっぷりで粘りまくる。

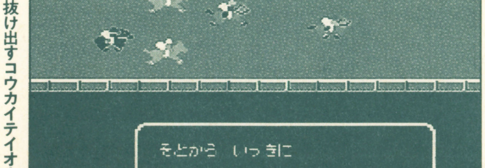
ヤブキマイカグラ
追い込み馬ではあるが、その末脚は中山でも東京でも脅威的。安定性はやや劣るが、ツボにはまった時の末脚はサッカーボール以上だとの評判もある。

サクマチヨノオー
平均して高い能力を秘める先行馬。ソツのないレースっぷりで常に上位を争うが、アイリスフウジンほどのインパクトに欠ける。2着回数が多いのがこの馬らしいところ。

サッカーボール
すばらしい切れ味の末脚で、ゴール前の叩き合いになると迫力ある伸びを見せる。反面、やや安定性に欠け、道中に折り合いを欠いてしまうことも少なくない。

日本ダービー

4歳のクラシック3冠の中では、もっとも取るのが難しいレースだ。コウカイテイオーとアイリスフウジンの2大巨頭のいずれかが出走してくると、その難易度はさらに上がる。皐月賞から1本で進むか、またはNHK杯や青葉賞を8分で使って上昇を見こみつつ本番へ進むのがベター。


そとから いっきに
コウカイテイオー！

→直線豪快に抜け出すコウカイテイオーだが、競り合いに持ちこめば勝機が見出せるかもしれない

特に強敵はコイツだ!!

アイリスフウジン
毎度おなじみの最強馬。ダービーでも強力な存在であり、むしろこちらの方が朝日杯よりも強敵かもしれない。すんなり先行させるとまんまと術中にはめられてしまうだろう。

コウカイテイオー
アイリスフウジンと並ぶダービーの最強馬。しかし登場するレースはほかに皐月賞や若葉S、天皇賞・春ぐらい。優等生的なソツのないレースが得意で、負かすのは至難のワザだ。

イイゼセゾン
なぜこの馬が……と思わされるが、これがどうしてどうしてかなりしぶとい馬なのだ。スパッと切れる脚はないが、じりじりと直線伸び、いつの間にか上位に食いこむタイプだ。

サクマチヨノオー
朝日杯よりもむしろダービーでの強敵かもしれない。コウカイテイオーとほぼ同タイプだが、能力的にはやや劣る。だが、内をすくうような展開になるとしぶとさを発揮する。

多くの人に愛されたからこそ、この本ができあがった……

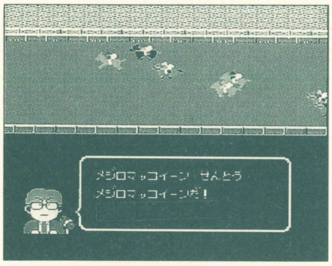
ファミリーコンピュータ
HIPPON SUPER!
ダービースタリオン ファンブック
100万人のダービースタリオン
遊びつくせぬこの深さ!
成沢大輔・編

単なる攻略本にしないこと。それがファンブックの使命だ。どれだけ遊んだか、いかにして遊んだかが問われる『ダービースタリオン』において、ファンブックの持つ使命は重要だ。一回遊んで今はしまっている人、現在遊んでいる人ともにこの本を読んでほしい。まだまだ自分が遊び尽くせなかった『ダビスタ』の深淵がそこにあるはずなのだから。

■ダービースタリオンファンブック
100万人のダービースタリオン
■成沢大輔・編■大好評発売中■定価800円
■大好評増刷中！売れてるんだっての（ホント）

天皇賞・春

ステイヤーにとって最大の勲章が天皇賞・春だ。しかしここも強敵だらけだ。筆頭はメジロマッコイーンとスーパークリック２頭。これにイナリアンとコウカイテイオーが加わって４強を形成する。３頭が出走してきた場合は、勝ち目はかなり薄いかも……。逃げ先行策に活路があるので、積極的な競馬を心掛けて戦おう。


メジロマッコイーン せんとう
メジロマッコイーンだ！

↑じりじりとしか伸びてこないが、いったん抜け出したら粘りまくるメジロマッコイーン。彼の前で競馬をしなくてはつらいだろう。距離が長いだけに、直線一気の勝負は？

特に強敵なのはコイツだ!!

イナリアン
安定性は低いが、意外性なら一番。引っ掛かっても二枚腰で粘ることがある。

カルビソング
しぶとい先行力があり侮れない相手だ。これも力勝負の展開がお手のものだ。

コウカイテイオー
印象は強くないが、長距離でもその安定性が極端に崩れることはない。

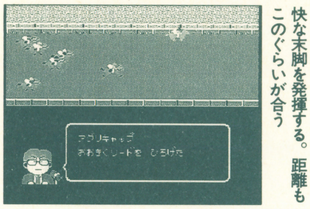
スーパークリック
スタミナに自信を持つ。切れる脚がないだけに、底力勝負になると手強い。

メジロマッコイーン
長距離馬として随一の力を誇る。そのスタミナは4000mでも切れない。

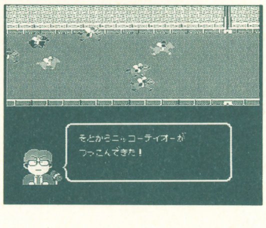
番外・メグロデュレン
出走数は少ないが、純粋なステイヤーとしての資質はマッコイーン級だ。

天皇賞・秋

朝日杯３歳S、ジャパンCと並んで勝ちにくいGIレースの一つだ。その原因はアグリキャップ。出走するレースはほとんど上位争いする彼だが、天皇賞・秋での強さは別格ともいえるほど。まともにぶち当たっても勝ち目は薄い。出走してこないのを願うばかりである。ほかにも強豪は多数出走し、豪華メンバーになることも少なくない。スピード、スタミナ、底力をすべて兼ね備えている名馬だけが戴冠を許される過酷なレースなのだ。


アグリキャップ
おおきくリードを ひろげた

←直線坂上からのアグリは豪快な末脚を発揮する。距離もこのぐらいが合う


そとからニッコーテイオーが
つっこんできた！

→ニッコーテイオーはやや一息足りないレースっぷりだがすんなり逃げると侮れない

特に強敵なのはコイツだ!!

アグリキャップ
アグリキャップがもっとも強いレースをするのは、この天皇賞・秋とマイルCSの２つ。その破壊力はバツグンだ。

イナリアン
例によって侮れない存在だが、混戦になることが多い天皇賞・秋では今一つ。ばらけた展開になるとその力は脅威だが。

スーパークリック
スピード不足気味ながら、すんなりと先行して粘る展開になると無類のしぶとさを発揮する。瞬発力勝負に弱い。

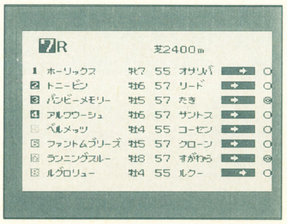
バンビーメモリー
ゴール前の脚はライバルながら見惚れてしまうこともしばしば。瞬発力だけならサッカーボール以上ともいえよう。

メジロヨルダン
天皇賞・秋における４強の一角を狙うメジロヨルダンは、スピードとスタミナのバランスがよい先行タイプの馬だ。

番外・プレジデントシティ
大荒れになった時の主役は彼。万馬券だぁ、なんて場合は彼がするするとインをついて抜けてきたことが多い。

ジャパンカップ

おそらく多くの人が最後まで残してしまうGIがジャパンCだろう。このレースだけにしか出てこないホーリックスを中心に、ルグロリュー、ゴールドフェザント、トリプティクなどそうそうたるメンバーが集まっている。このレースを正攻法で勝ち切れれば間違いなく最強馬として名を残すことであろう。


7R 芝2400m

1	ホーリックス	牝7	55	オサリバ	→	○
2	トニービン	牡6	57	リード	→	○
3	バンビーメモリー	牡5	57	たき	→	◎
4	アルワウーシュ	牡6	57	サントス	→	○
5	ベルメッツ	牡4	55	コーセン	→	○
6	ファントムブリーズ	牡5	57	クローン	→	○
7	ランニングスルー	牡8	57	すがわら	→	◎
8	ルグロリュー	牡4	55	ルクー	→	○

←このメンバーならホーリックスとトニービンが２枚ほど上位

だが、出走馬にはムラが大きく、ときどきとてつもなく弱いメンバーの場合がある。この時に出走できればチャンスはぐっと広がるはずだ。

特に強敵なのはコイツだ!!

ゴールドフェザント
豊かなスピードをベースにした末脚が脅威。前崩れの展開に強いタイプ。

ホーリックス
ご存知JCに燦然と輝く女王。何をもっても超一流で、非のうちどころはない。

トニービン
ゴール前の詰めはやや甘いが、確実に伸びてくる。意外と侮れない存在だ。

ルグロリュー
小柄ながらそのスピードと勝負根性は並み大抵ではない。人気は低いが強敵だ。

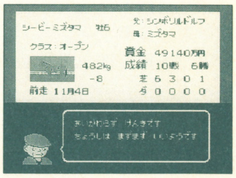
トリプティク
ケタ外れの末脚が武器だが、安定性が低いせいかあまり見られないのが残念。

番外・アグリキャップ
強い馬たけど、ジャパンCに関しては勝ち切れるほどのスタミナがない。

ローテーションについての一考察

ローテーションを決める最大のポイントは、その馬がどういった調子のリズムパターンなのかにかかっている。変動が少ないタイプの馬もいるし、ノコギリ型の激しい馬もいる。この波がどう動くかについては３歳のデビュー前調教でつかんでおきたい。併せ馬で調子の変動が出やすいパターンを組んでいけばいいだろう。その上でゆったりと使うか、間隔を詰めていくかの方針を決定するのだ。

なお、下は超がつくほどタフな最強馬向けのローテーションだ。こなせるかな？


シービーミズタマ 牡6
父：シンボリルドルフ
母：ミズタマ
クラス：オープン
482kg
-8
賞金 49140万円
成績 10戦 6勝
芝 6 3 0 1
ダ 0 0 0 0
前走 11月4日

あいかわらず げんきです
ちょうしは まずまず いいようです

←調子のリズムをつかむのがもっとも大切なこと。レースは好調で出したい

このローテーションで全勝できる馬が作れるか？

8/2	新馬戦		5馬身以上の圧勝は当然だ
11/1	500万下特別		ここは7分の仕上がりで勝つ
12/1	朝日杯3歳S	GⅠ	徹底先行策で押し切りたい
3/2	弥生賞	GⅡ	8分以上の仕上がりではいけない
4/4	皐月賞	GⅠ	ここぐらいは軽く突破したい
6/2	日本ダービー	GⅠ	放牧をはさむかどうかが難しい
6/4	宝塚記念	GⅠ	ダービー後の状態がよければ使う
9/3	セントライト記念	GⅡ	オールカマーでも可
11/1	菊花賞	GⅠ	雨なら迷わず逃げをうて
11/4	ジャパンC	GⅠ	菊花賞後の状態ひとつにかかる
12/4	有馬記念	GⅠ	菊花賞後、短期放牧に出して挑戦
4/2	大阪杯	GⅡ	阪神大賞典でも可だ
5/1	天皇賞・春	GⅠ	ここも先行策で押し切りたい
5/4	安田記念	GⅠ	宝塚を使わないでこちら回りに
10/4	スワンS	GⅡ	短距離戦に切り替えるのだ
11/3	マイルCS	GⅠ	アグリがいないことを祈れ！
12/3	スプリンターズS	GⅠ	先行策で直線抜け出す競馬を
12/4	有馬記念	GⅠ	最後の総決算。ムリは禁物だが

多くの人々から愛されているダビスタ

～100万人のダービースタリオン 読者アンケートより～

「100万人のダービースタリオン」のメイン企画である読者アンケートの答えを見ながら考えたことがある。「よくぞここまでバラバラの回答が集まったもんだ」

『ＦＦＶ』や『ドラクエＶ』では絶対に得られないであろうバラエティあふれる回答は、すなわちダビスタの懐の広さをそのまま表現しているといえよう。やはり『ダビスタ』プレイヤーは自分の期待を裏切らなかった、と思いひとり悦に入っていたのである。

アンケートの結果について、詳しい内容は「100万人のダービースタリオン」を読んでいただきたいが、ここではその中から特に面白い項目と答えを紹介しよう。驚くべき回答も中にはあるはずだ。

ダビスタのプレイ時間総計

例えば『ＦＦＶ』なら100時間も遊べば一通りやりつくしてしまうし、『ドラクエＶ』でも同じことだろう。だがこれがダビスタになるとその3倍遊んで当たり前のようだった。

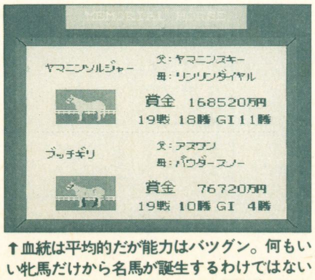
300時間オーバーのプレイヤーがごろごろしていたのである。しかも100時間なんてのはごく普通で、少なくっても50時間以上だってんだから驚きである。この私とて関東版からの累積プレイ時間は軽く300を越えているだろう。やってもやっても終わりのないゲームだけに、ほとんど麻薬みたいにしてのめりこんでいた。

名馬の血統

「ノーザンテーストとメディタレーニアンの配合でＧＩ８勝ぐらい」という答えが多くなるかと懸念していたのだが、見事に裏切ってくれたのがこの設問だ。いるわいるわ。違う配合の名馬たちがずらりと！

特にすばらしい成績の馬たちは右で紹介するが、いずれもＧＩ６勝以上をあげている。すごいなあ。

全体の傾向としては、種牡馬にシンボリルドルフやトウショウボーイ、牝馬にファーストレディやミズタマなど、内国産血統が思いがけぬほど活躍しているのだ。ノーザンテーストやハイソサエティーはその次のランクに入れられている。



MEMORIAL HORSE

ヤマニンソルジャー
父：ヤマニンスキー
母：リンリンダイヤル
賞金 168520万円
19戦 18勝 GI 11勝

ブッチギリ
父：アスワン
母：パウダースノー
賞金 76720万円
19戦 10勝 GI 4勝

↑血統は平均的だが能力はバツグン。何もいい牝馬だけから名馬が誕生するわけではないのだ。こういう馬を作ることに醍醐味がある

ヤマニンスキー×ミアモーレ
32戦16勝。ジャパンＣ、天皇賞・秋などＧ18勝。ノーザンダンサーの３×４。

アンバーシャダイ×アプリコットワイン
14戦10勝、ＧＩ14勝。全弟も31戦10勝、ＧＩを４勝した。アウトブリード。

ミスターシービー×ハイソサエティー
24戦15勝、ＧＩを10勝。２度の着外の他はすべて連対している。アウトブリード。

ノーザンテースト×ハイソサエティー
ＧＩ14勝。生涯成績は27戦20勝。ＧＩは朝日杯とスプリンターズＳ以外優勝。

トウショウボーイ×ファーストレディ
30戦16勝、ＧＩ16勝で獲得総賞金は11億強稼いだ。アウトブリード。

ノーアテンション×エンゼルエコー
宝塚記念２勝、有馬記念２勝などＧＩ８勝。アウトブリードで、８歳まで活躍。

ノーザンテースト×メディタレーニアン
20戦19勝、ＧＩ10勝。敗れた一回も２着。ノーザンダンサー２×２。

マルゼンスキー×ハイソサエティー
49戦26勝、ＧＩ11勝。総獲得賞金27億730万と稼いだ。プリンスキーロ４×４。

シンボリルドルフ×メディタレーニアン
のニックス配合だ。ＧＩ７勝。全弟も７冠馬。アウトブリードである。

安くたって大活躍

特に面白かったのはこの設問だ。名馬はやはり高い種牡馬と牝馬の産駒が多いが、こちらはまさにバラエティあふれまくり状態。カウンテスアップだのミラパルコだの、およそ「ホントに強い馬など作れるの？」と聞きたくなってしまうような種牡馬と牝馬の名前が続出して、各プレイヤーそれぞれの『ダビスタ』ワールドを展開してくれた。

全般的に短距離系の活躍馬が多く、スピード能力は血統だけで決まるのではないことが印象深い。反対にステイヤー系種牡馬の産駒は少ない。

スティールハート×シークレットアッコ
ゲーム開始直後の市場購入馬。26勝９勝、ＧＩを４勝、総獲得賞金９億1250万。

アスワン×トライアングル
27戦10勝、ＧＩを７勝。産まれたときの評価額はたったの1100万。

カウンテスアップ×シレトコシブキ
46戦7勝。根岸Ｓを3勝した。父は40万、母は900万の価格。稼いだ額は3億2000万！

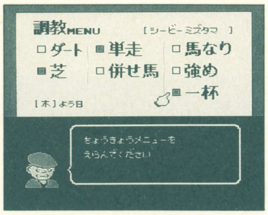
ダイナサンキュー×ナンノブンブン
６歳時、短距離ＧＩ３勝。３歳で新馬戦を勝つも晩成の成長パターンを描いた。

モーニングフローリック×ミラパルコ
22戦９勝、重賞５勝。５歳と６歳時でスプリンターズＳを２勝した。

調教パターンあれこれ

調教に関しても各人さまざまなノウハウを持っている。これは『ダビスタ』のプレイ時間にもかかわってくることで、どうしても長い時間を遊んでいると、調教自体がルーチンワークと化してしまうので、自分なりのパターンを作らないと対応できないのだ。それでも「馬に合わせる」という答えが多く、まず馬本位に調教している。

代表的なパターンは右に書いたので、皆さんも参考にしてほしい。



調教MENU [シービーミズタマ]
□ダート ■単走 □馬なり
■芝 □併せ馬 □強め
■一杯
[木]よう日
ちょうきょうメニューを
えらんでください

→さすがにこのパターンを使っている人は多くないようだ

こんな調教はいかが

●調子が「毛ヅヤもがらっと……」にかわったら、その後すぐレースに使う。その後は単走・ダート・強めで追い、そしてまた使う。こうすると「なかなか良い……」をかなり長く持続できます。

1. 通常や重い時は、ダート・併せ馬・一杯
2. 体調下降時は、ダート・併せ馬・強め
3. 脚部不安持ちには、ダート・単走・強め
4. レースの前の週は、ダート・単走・一杯

以上が基本の調教パターンとなる。

●	奇数月	偶数月
1週め	ダ・単・強	ダ・単・一杯
2週め	ダ・併・一杯	ダ・併・強
3週め	芝・単・強	芝・単・強
4週め	当週レースの馬以外は休む	

●新馬戦の３歳馬には甘い調教をせず、できる限りビシビシ鍛えます。７月１週に入厩後、２日続けでダート・併せ・一杯を「気合が乗って絶好調です」が出るまで毎週休ませずに行う。

忘れがたき出来事

ちょっと酷な質問だったかもしれない。返ってきた答えの多くが「期待していた馬が故障して、予後不良で失ってしまったとき」だったからだ。もっともなことだと思う。

逆に「全ＧＩを制覇した時」という答えも多く、好対照を描いていた。

面白いところでは「コウカイテイオーがＧⅡで惨敗したのを見た時」や「高い牝馬を買って時間を進めていたら破産してしまった」などという意見もあった。人それぞれの『ダビスタ』には、人それぞれの思いでがいっぱい詰まっているのだ。

こんな遊び方をしなきゃ損だ！

～勝つだけ、走るだけがダビスタじゃない～

1 血統へのこだわり

種牡馬のどこにこだわるか

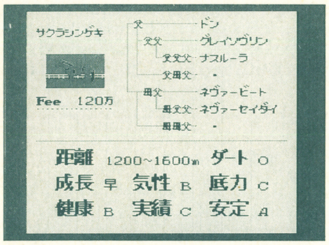
強い馬だけを生産したいなら以下の文は読まなくてよろしい。

『ダビスタ』プレイヤーで根っからの競馬ファンは少なくないと思うが（私もそのひとりである）、だったらやはり現実には実現が難しい夢を見ることにも挑戦してみたい。

もっともやりやすいものとしては種牡馬や繁殖牝馬など、夢や希望のある配合をすることだろう。特に種牡馬は実名で登場する以上、父の果たせなかった夢を産駒に託すことがしやすい。

例えばモンテプリンス（ダービー、菊花賞ともに２着）産駒でダービー制覇を目指す。サクラシンゲキ（第１回ジャパンＣで玉砕の逃げ足を披露した）産駒でジャパンＣを逃げ切るなど、夢のパターンはいくらでも考えつく。

自分のダビスタワールドを作るには、想像力と工夫が欠かせないのだ。



サクラシンゲキ

Fee 120万

父 ドン

父父 グレイソヴリン

父父父 ナスルーラ

父母父 ・

母父 ネヴァービート

母父父 ネヴァーセイダイ

母母父 ・

距離 1200～1600m ダート ○

成長 早 気性 B 底力 C

健康 B 実績 C 安定 A

↑サクラシンゲキ産駒で中長距離を勝てる馬を作るのは難しい。しかし可能性がまったくないわけではないのだ。チャレンジあるのみ

こだわりのパターン一覧

●ダービー馬からダービー馬へ

シンボリルドルフ	昭和59年
オペックホース	昭和55年
サクラショウリ	昭和53年
ダイナガリバー	昭和61年
バンブーアトラス	昭和57年
ミスターシービー	昭和58年

●日本ダービー２着の種牡馬

トウショウボーイ	昭和51年
モンテプリンス	昭和55年
グランパスドリーム	昭和61年

●種付け料200万円未満

ギャロップダイナ	種付け料180万円
パーフライト	種付け料180万円
リードワンダー	種付け料150万円
メンデス	種付け料150万円
ニチドウアラシ	種付け料150万円
グリーングラス	種付け料150万円
モーニングフローリック	種付け料140万円
タップオンウッド	種付け料140万円
サクラシンゲキ	種付け料120万円
ジュニアス	種付け料120万円
フィディオン	種付け料120万円
カッティングブレード	種付け料100万円
サクラショウリ	種付け料100万円
トレボロ	種付け料100万円
メイワパッサー	種付け料100万円
モンテプリンス	種付け料 90万円
セクレファスター	種付け料 80万円
ダイナサンキュー	種付け料 70万円
エンペリー	種付け料 60万円
オペックホース	種付け料 40万円
カウンテスアップ	種付け料 40万円
キヨヒダカ	種付け料 40万円
グランパズドリーム	種付け料 30万円

●純粋なステイヤー作りに挑戦

ホリスキー	適合距離2000～3000m
フィディオン	適合距離2000～3000m
メジロティターン	適合距離2200～3200m
モンテプリンス	適合距離2200～3000m
ノーアテンション	適合距離2400～3200m
ミホシンザン	適合距離2000～2600m
グリーングラス	適合距離2000～3000m

●地方競馬出身の父の血

カウンテスアップ	東京大賞典など制覇
ホスピタリティ	大井で８戦８勝
ハイセイコー	ご存知アイドルホース

●現役時に悔しい思いをした種牡馬たち

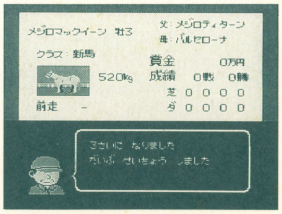
マルゼンスキー	外国産馬ゆえクラシック不出走
アスワン	ＮＨＫ杯勝ちもダービー前故障
ビゼンニシキ	ルドルフさえいなければ
リードワンダー	きさらぎ賞勝ち馬も故障
ダイナサンキュー	３歳時３戦３勝て故障引退

牝馬にもこだわってみる

種牡馬にこだわるなら、やはり牝馬にも何らかのこだわりがほしい。

もっとも楽しいこだわりは、その牝馬のモデルとなった実在の牝馬を探し出し、実在の馬と同じ配合をすることだろう。そうやって生産した馬が実在の馬と同じ道を進んでいったとしたら、何ともうれしいことじゃないか。

代表的なモデル牝馬とその配合については右の表を参考にしてほしいが、「100万人の～」ではほとんどのモデル牝馬をチェックしてみたので、より深くこだわりたいかたはそちらも参考にしてほしい。



メジロマックイーン 牡3

父：メジロティターン

母：バルセローナ

クラス：新馬

520kg

賞金 0万円

成績 0戦 0勝

芝 0 0 0 0

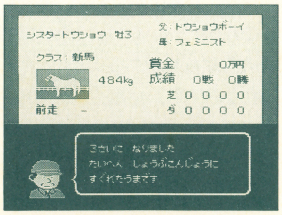
ダ 0 0 0 0

前走 －

3さいに なりました

だいぶ せいちょう しました

←シスタートウショウと同じように勝負根性すぐれた馬が出た



シスタートウショウ 牝3

父：トウショウボーイ

母：フェミニスト

クラス：新馬

484kg

賞金 0万円

成績 0戦 0勝

芝 0 0 0 0

ダ 0 0 0 0

前走 －

3さいに なりました

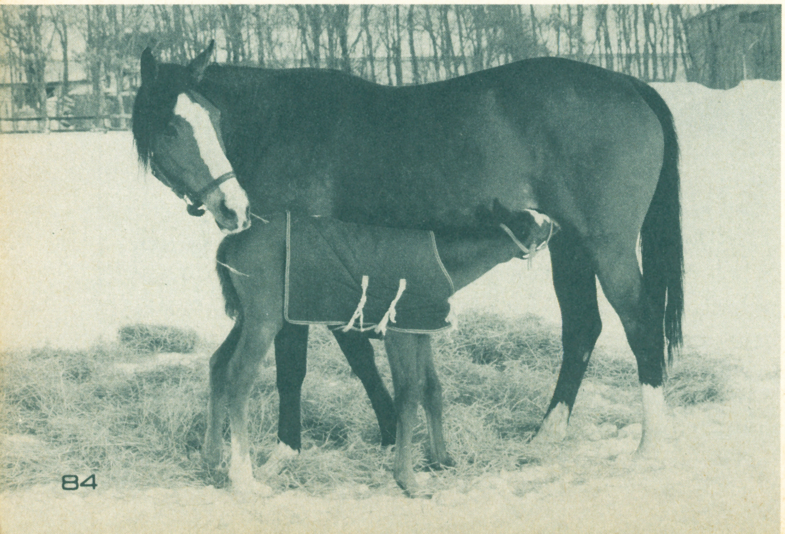
たいへん しょうぶこんじょうに

すぐれたうまです

←いかにも晩成の馬っぽい。長い目で育てていきたいね

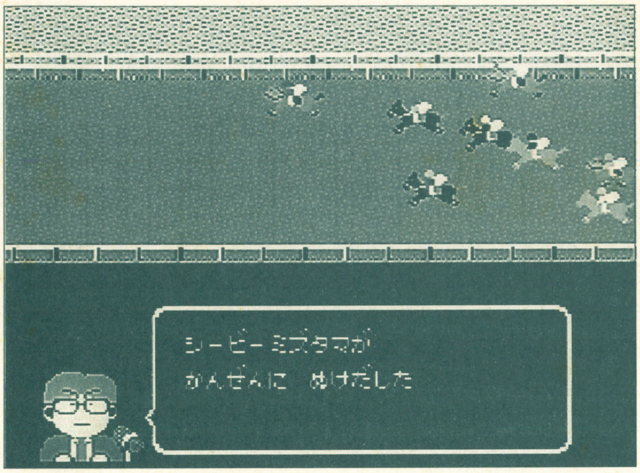
実在の馬を作るための配合（参考例）

実在馬名	父	母	備考
サンエイサンキュー	ダイナサンキュー	シラユキ	オークス２着。退院バンザイ！
イソノルーブル	ラシアンルーブル	ナノフラッパー	オークス。裸足のシンデレラ
バンブーメモリー	モーニングフローリック	ハマノシラユリ	安田記念、スプリンターズＳ
ラドンナリリー	ミルジョージ	プリマドンナ	エリザベス女王杯
ナイスネイチャ	ナイスダンサー	ヒメノボタン	万年３着馬。いつもイマイチ
ミホノブルボン	マグニテュード	エンゼルエコー	無敗の２冠馬。現在骨折休養中
シスタートウショウ	トウショウボーイ	フェミニスト	桜花賞。復活に明るい兆し
レオダーバン	マルゼンスキー	シルクスクリーン	菊花賞。惜しくも故障引退
スーパークリーク	ノーアテンション	ウエディングベル	天皇賞・秋春連覇、菊花賞
イブキマイカグラ	リアルシャダイ	ダイヤモンドアイ	阪神３歳Ｓ。故障休養中
トウカイテイオー	シンボリルドルフ	アキタコマチ	ＪＣ。現役最強馬の１頭
メジロマックイーン	メジロティターン	パルセローナ	現役最強ステイヤー
ステージチャンプ	リアルシャダイ	ポップスコンサート	弥生賞３着。素質高い
ダイイチルビー	トウショウボーイ	ファーストレディ	安田記念。ダイタクとの恋が実るか



2 記録へのこだわり

プレイの方向性を打ち出す


シービーミスタマが
かんぜんに　ぬけだした

←G1は勝つだけでも至難。だからこそさまざまな記録に挑戦したくなる。達成したときの喜びは、何にも代えがたい

本来、『ダビスタ』には特に定められた目標というのは存在しない。なるほどGⅠ全制覇というのはある。しかしそれでゲームが打ち切りになってしまうわけではない。さらに長い時間、プレイし続けることができるし、むしろGⅠ全制覇してからが本番とさえ思えるフシもある。じゃなきゃ皆さん200も300時間もプレイするなんてことはあり得ないだろう。

これが他のゲームと大きな違いであり、『ダビスタ』の素晴らしさでもある。目標がないからこそ、自分で設定する楽しみがあり、どんなにムリっぽい目標でもたった1頭の名馬があっさりとクリアしてくれることさえある。その時の快感は、RPGのエンディングを見て達成感にひたる喜び以上のものがあるといってもいい（もっとも、比較できるような性質のものではないのだが）。与えられた場でどんな遊び方をしても破綻が生じないゲームであるからこそであり、想像力の羽を目一杯広げて自分の理想図を描き出すことの楽しさは、ハマってしまうと抜け出せないほどの深さを生み出している。

さて、どんな目標があるかについてもできれば自分で考えていただきたいのだが、それはあまりに不親切というもの。ここでいくつかパターンを紹介するので、ぜひチャレンジしてほしい。

ただ、残念なことに、これらの記録はセーブすることができない。これはしかたのないことだが、できれば自作の記録用ノートを作り、チェックしておきたい。「〜全国版を一生遊ぶ本」の巻末にサンプルのチェックシートがついているので、そちらを流用しても構わないだろう。また、できれば年間を通した馬のローテーションとその結果を書くことができるようなシートも用意しておけば万全だろう。こればかりは自分で工夫して作ってもらうしかないのだが。

あんな記録・こんな記録

●1頭の馬ですべてのGⅠ制覇に挑戦する

これがもっともオーソドックスな記録だろう。まず最初の難関は朝日杯3歳Sで、これをクリアできればかなり楽になる。4歳クラシックはチャンスが1度しかないので慎重に仕上げていこう。また、調子のいい時はどんどんGⅠを使うことが大切。

●限定された1年間でGⅠ制覇を狙う

上の目標よりもはるかに難しい。3歳、4歳、古馬のすべての世代でしかるべき強豪がそろっていなくてはならないし、頭数が多いぶん、調教で混乱しないように気をつけなくてはならない。春よりも秋戦線をどう勝ち抜いていくかにかかっている。

●GⅠ最多勝利、最高額獲得賞金を目指す

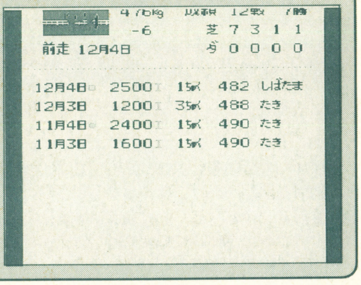
私が確認している中では、1頭による最多のGⅠ勝利数は41、最高賞金額は46億円強というのがある。G1勝利数のカウントは31でストップし、32勝以上は0に戻ってカウントし直しというんだからすごい。この記録を抜くことができるか？

●生涯勝率をどこまで高めることができるか

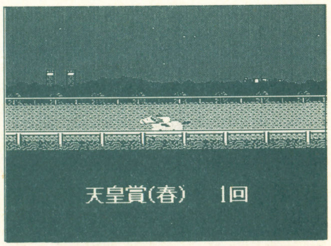
エンディングで表示される総出走回数と通算勝利数を割れば生涯勝率が出る。だいたい4割から5割が標準ラインだと思うが、これをどこまで高めることができるか。スタート時からレースを厳選しなくならなくなるので、緊張度はグンと高くなるぞ。

●その他の記録は…

記録はまだまだある。同一馬による同一重賞連覇記録（最高は6連覇）とか、最安値配合による獲得賞金をどこまで上げることができるかなど、ちょっとしたことからいくらでもネタを引っ張りだすことができる。もし面白い記録があったら、編集部まで手紙にて教えてほしい。いつか公開しよう。


```
          476kg   成績  12戦  7勝
            -6        芝  7  3  1  1
前走 12月4日            ダ  0  0  0  0

12月4日   2500Ⅰ  1着  482 しばたま
12月3日   1200Ⅰ  3着  488 たき
11月4日   2400Ⅰ  1着  490 たき
11月3日   1600Ⅰ  1着  490 たき
```


天皇賞（春）　1回

↑G1全制覇後、エンディングはデモ画面で流れる。これをチェックして勝率を割り出すのだ。勝率7割を出すのは並み大抵のことではない

春のGI戦線をもっと楽しむために①

国際レースの安田記念
日本馬VSオーストリア馬の対決!?

今年から国際レースになった安田記念だが、ジャパンCとは違い招待レースではないので、輸送費などは馬主が自己負担しなくてはならない。それだけにやる気のある外国馬が集まるだろうし、レースもかなりの伯仲が予想される。

しかし本命はシンコウラブリイに打つ。レベルの高い5歳牝馬であり、苦しい展開になった昨年のマイルCSで、しぶとく2着に突っこんできた内容は、同じ5歳牝馬のニシノフラワー以上の評価を与えたい。そのニシノフラワーは対抗で、この2頭ならスキラッチ、キンジテとまったく互角に戦えるだけの力がある。他の馬では少々力不足なのは否めないところ。

●安田記念出走予定馬一覧

スタインベック	アメリカ	こちらはフランスのGⅢウイナー。ここで通用するか？
ライオンカヴァーン	アメリカ	イギリスでGⅢのマイル戦に勝っている。やや実績不足か
キットウッド	フランス	実績は少ないが、アラブの大オーナーが吟味して選んだ馬だ
スキラッチ	オーストラリア	1000〜1400mならキンジテ以上。距離をこなせるか
キンジテ	オーストラリア	オーストラリアの最強マイラー。GⅠ実績も豊富で侮れない
トウカイテイオー	？？	最強馬には違いないが、果たして間に合うのかが不安
キョウワホウセキ	武	強靱な末脚が武器だが、ムラッ気があるのが気掛かりだ
ヤマニンゼファー	田中勝	昨年の優勝馬もニシノフラワーに2連敗中で評価が下がる
ニシノフラワー	河内	マイラーズCを圧勝。シンコウラブリイとはまだ未対決
シンコウラブリイ	岡部	外国産馬の最強馬。スピード豊富で優勝候補の必頭だ

3 遊び方ア・ラ・カルト

多人数ほど面白い！8人ダビスタ

ＧＩを全制覇し、エンディングを見た後に〝１レース８頭出し〟ができるようになる。本来なら２頭までしか出せないものが、８頭、つまり自分の馬だけでレースを行わせることが可能になっているのだ。

これはズバリ多人数で遊ぶためにつけられたモードだと断言してしまおう。

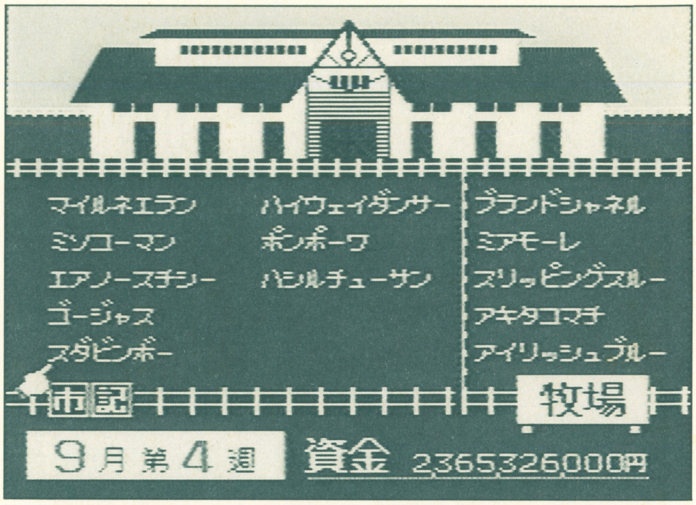
そして、多人数でプレイするほど面白くなるのも間違いないのである。遊んだ本人がそう言うのだからウソではない。

用意するものはＧＩ全制覇したカセット（資金は多いにこしたことはない）とできるだけ大型のテレビだ。

まずは簡単なルールを作っておく。種牡馬、繁殖牝馬の値段やどこまでを区切りとするか……などだ。

あとは始めればよい。ここで一つ注意しなきゃならないのは、繁殖牝馬は最大５頭までしかもてないということ。８人でプレイするなら３人以上が市場馬を買わなくてはならないが、全馬同年齢になるように気をつけよう。

４歳の菊花賞で６時間程度かかる。ゆったり時間を取ってはじめよう。



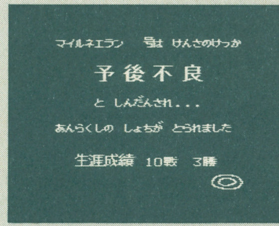
↑８頭の調教をつけるのはたいへん。必ず調教助手（進行役）を１人用意して、その人がコマンドを入力していくのだ。ルールの設定は自由だが、牝馬の値段などに上限を設けないほうが強い馬が出やすく、レベルの高い争いになりやすい

100万人のダービースタリオン “ダビスタプレイヤー最強位戦”をプレーしたとき

ひと癖もふた癖もあるプレイヤーを集めてプレイしたのだが、これがもう抱腹絶倒ものの楽しさだったのである。人数的な問題があってカラオケボックスでのプレイになり、お金は少々かかったのだがこれはいたしかたないか。ビールを飲んで大騒ぎしながらのプレイだったが、みんな真剣に画面を見つめていたのである。

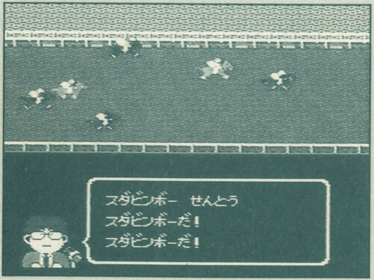
結果は須田ＰＩＮのスダビンボーが大差をつけて勝ったのであるが、薗部さんのマイルネエランは骨折して予後不良になるわ、ほんまゆみさんのゴージャスは超良血なのにダート馬と判定されてしまうわで、思わぬハプニングが続出。勝敗よりもそちらの方が楽しかった６時間であった。

←盛り上がるプレイヤーたち。8人で遊べばハプニングの続出で、カ一杯楽しめるのだ



マイルネエラン 号は けんさのけっか
予後不良
と しんだんされ...
あんらくしの しょちが とられました
生涯成績 10戦 3勝
◎

←薗部さんの持ち馬であるマイルネエランは故障して予後不良になってしまった。苦笑



スダビンボー せんとう
スダビンボーだ！
スダビンボーだ！

↑優勝したスダビンボーは唯一のＧ１ホースとなった。早熟系インブリードが見事に成功したようだ

ダビスタ調教師・最強位戦結果

馬名	父	母	賞金額	オーナー	成績	主な勝ち鞍
スダビンボー	ミスターシービー	ブランドシャネル	3億1520万円	須田ＰＩＮ	10戦５勝	菊花賞、ＮＨＫ杯など
ミソコーマン	スリルショー	ミアモーレ	1億4570万円	鈴木みそ	14戦６勝	新潟記念など。最多勝利数
ハイウェイダンサー	スルーザドラゴン	ポップスコンサート	7120万円	成沢大輔	11戦４勝	若葉Ｓ２着。平凡
ゴージャス	ノーザンテースト	アイリッシュブルー	6320万円	ほんまゆみ	８戦３勝	青葉賞２着。ダート馬
ポンポーワ	サクラシンゲキ	ヒカルドリーミン	4200万円	酒巻美穂子	10戦３勝	特になし。未勝利脱出に手間取る
マイルネエラン	サクラユタカオー	スリッピングスルー	4150万円	薗部博之	10戦３勝	特になし。故障予後不良
ハシルチューサン	マルゼンスキー	パウダースノー	3020万円	石山淑恵	10戦３勝	特になし。やや身体が弱い
エアノースチシー	シンボリルドルフ	アキタコマチ	738万円	梶原　智	４戦１勝	特になし。いつも故障

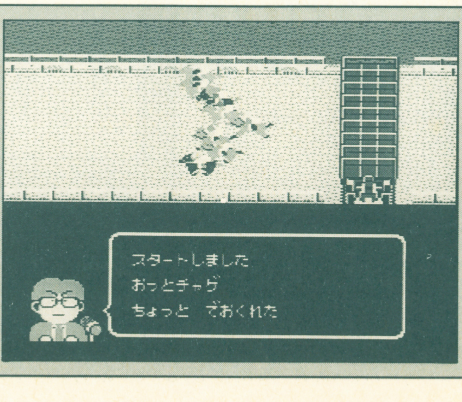
ウソかマコトか!?騎手もダビスタにハマっている!?

「100万人の〜」では関東所属の若手騎手である橋本、水野、横山義騎手の３人に『ダビスタ』をプレイしていただき、その現場を実況中継風に構成した記事を掲載したのであるが、実はこの３人以外にも『ダビスタ』をプレイしていた騎手はかなりの数に上っていたようだ。

田中勝騎手や江田騎手など、若手はもちろん、関東版の頃は加藤騎手が遊んでいるという話を聞いたし、的場騎手も「馬劇場」誌で遊んでいたことを語っている。ちなみに〝てきば〟騎手しか乗せないのだそうだ。

関西の若手騎手も熱中していたそうで、武騎手、岸騎手などがプレイしているとのウワサが聞こえてきた。

とんでもないところになると、関東版を岡部騎手が遊んでいるというウワサもあったのだが、これは事実かどうかはっきりしない。もし事実であるなら、ぜひ「岡部騎手が語るおたべ騎手のゴール前テクニック」などという企画をでっち上げて、話しをうかがってみたいものであるが、さて……。



スタートしました
おっとチャゲ
ちょっと でおくれた

↑画面を見つめる橋本廣喜騎手と横山義行騎手。橋本騎手はうまいと評判!?
←〝チャゲ〟は橋本騎手が調教した馬だ。しかし意外に走らなかった……

ダビスタにもウラ技はあるのだ

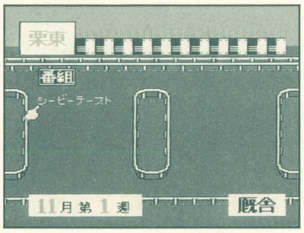
メーンレースの出走馬を別のメーンレースの馬と変えてしまう

例えば10月3週に組まれている〝東京スポーツ杯〞のメンバーをそのまま天皇賞・秋にスライドさせてしまったり、ジャパンCのメンバーを京成杯3歳Sに出してしまうことだってできるのだ。ただしターボファイルがないとできないので、必ず用意してほしい。

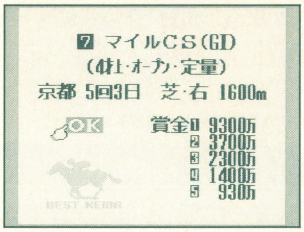
例として菊花賞にマイルCSのメンバーを出走させるための手順で紹介していこう。

自分の馬が菊花賞に出走する週、栗東で調教をつけ、調教終了後にターボファイルにセーブする。そのまま菊花賞に出走せずにマイルCSに登録し、そのあとターボファイルにセーブしたデータをロードする。そして菊花賞に登録し、そのまま出走してしまえばOKだ。菊花賞は自分の馬を除いてマイルCSの出走馬が登場する。

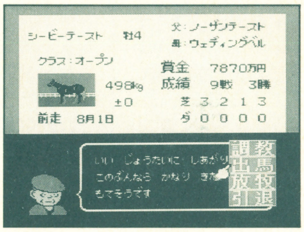
これはどのメインレースにでも使えるが、呼び出したいレース番号と呼び出し先の番号が一致しなくてはならない。



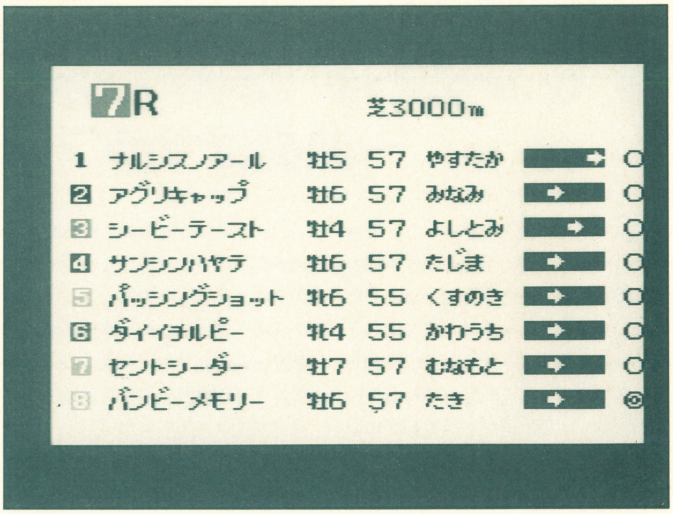
←栗東から出馬投票しなくてはならない。このあとすぐにターボファイルへセーブする


7 マイルCS(GI)
(4才上・オープン・定量)
京都 5回3日 芝・右 1600m
OK
賞金 1 9300万
2 3700万
3 2300万
4 1400万
5 930万

←そしてマイルCSに登録する。もちろん他のメインレースでもOK。そのメンバーが出走する

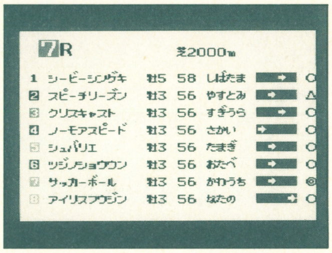

シービーテースト 牡4
父：ノーザンテースト
母：ウェディングベル
クラス：オープン
賞金 7870万円
498kg ±0
成績 9戦 3勝
芝 3 2 1 3
ダ 0 0 0 0
前走 8月1日
いい じょうたいに しあがり このぶんなら かなり きたいもてそうです

←マイルCSに登録後、データロードして菊花賞に登録する。調教はしなくてもよい


7R 芝3000m

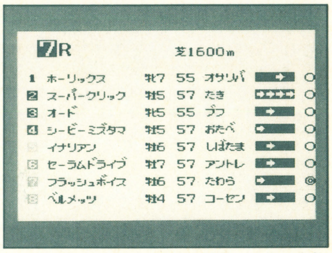
1	ナルシスノアール	牡5	57	やすたか	○
2	アグリキャップ	牡6	57	みなみ	○
3	シービーテースト	牡4	57	よしとみ	○
4	サンシンハヤテ	牡6	57	たじま	○
5	パッシングショット	牡6	55	くすのき	○
6	ダイイチルビー	牝4	55	かわうち	○
7	セントシーダー	牡7	57	むなもと	○
8	バンビーメモリー	牡6	57	たき	◎

↑菊花賞に出走すると、はい、この通り。ナルシスノアールやアグリキャップ、ダイイチルビーなど、マイルCSのメンバーがいる。この距離でもアグリキャップは強かったりするのだ


7R 芝2000m

1	シービーシンゲキ	牡5	58	しばたま	○
2	スピーチリーズン	牡3	56	やすとみ	△
3	クリスキャスト	牡3	56	すぎうら	○
4	ノーモアスピード	牡3	56	さかい	○
5	シュバリエ	牡3	56	たまぎ	○
6	ツジノショウウン	牡3	56	おたべ	○
7	サッカーボール	牡3	56	かわうち	◎
8	アイリスフウジン	牡3	56	なたの	○

↑朝日杯3歳Sのメンバーを天皇賞に呼び出す。ディセンバーSに登録すれば呼び出せるのだ


7R 芝1600m

1	ホーリックス	牝7	55	オサリバ	○
2	スーパークリック	牡5	57	たき	○
3	オード	牝5	55	ブフ	○
4	シービーミズタマ	牡5	57	おたべ	○
5	イナリアン	牡6	57	しばたま	○
6	セーラムドライブ	牡7	57	アントレ	○
7	フラッシュボイス	牡6	57	たわら	◎
8	ベルメッツ	牡4	57	コーセン	○

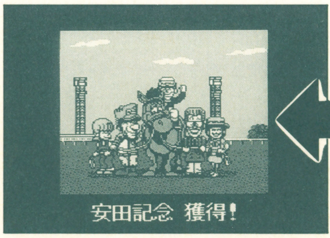
↑ジャパンCから呼んだ安田記念。まるで今年からの安田記念のような国際レースである

●その他のウラ技あれこれ

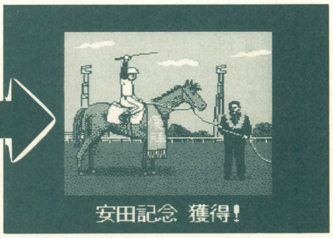
GIレースの口取りのグラフィックは、表示されている時にセレクトボタンを押すと切り替えることができる。右の写真の通りで、リアルタッチのグラフィックは関東版で使われていたものなのだ。

資金が100億円を突破すると税務署がやってきて、半分持っていってしまうのは有名なことだが、はたして何人が見たことあるだろうか。100億ためるのはかなり時間がかかるぞ。

ターボファイル画面で、あるボタン操作をすると資金がどんと増えるわざがあるらしい。調べてみてはいかが？



↑これは何もしない場合の口取りグラフィック。パッケージを描いている松下進さんの絵だね



↑関東版と同じリアルタッチのグラフィックだ。セレクトを押せば何回でも切り替えることが可能

春のGI戦線をもっと楽しむために②

ベガ圧勝の桜花賞。はたして距離が伸びて逆転する馬はいるのか？

見事に桜花賞を勝ったベガだが、いくら自分から逃げ馬をつぶしにいったとしても、あと20mあったらユキノビジンに逆転されそうだった。2400mのオークスで同じ芸当ができるかというと、疑問を持ってしまう。

ここは同じベガでも関東のホクトベガに期待する。調子一息の桜花賞で5着に突っこんできた脚はオークスでこそ生きる。今年は5文字名前の馬が勝つというジンクスもある。ベガとユキノビジンは押さえに回し、対抗にはいかにもオークス向きなマックスジョリー。ワコーチカコやユージョウヒットなど、距離伸びて台頭する馬に期待するが、大穴で北海道公営出身のスイートビクトリアをあげる。

●オークス出走予定馬一覧

ベガ	武	わずか4戦のキャリアの桜花賞馬だが、期待半分、不安半分
ホクトベガ	加藤	雄大な馬格はいかにもオークス向き。地元で一変に期待
ユキノビジン	安田富	桜花賞のゴール前は味があったが、2400向きではない
マックスジョリー	柴田政	桜花賞のゴール前のしぶとさが印象的。混戦に強そうだ
ヤマヒサローレル	猿橋	距離にやや不安があるが、すんなり行ければ見限れない
タイジュリエット	岸	これもオークス向きだが、去年のタイコサージュ的存在かも
ワコーチカコ	岡部	オークストライアルから復帰。3歳時に2000でレコード
ユージョウヒット	中館	ホリスキーの巨漢牝馬。力勝負なら台頭も可能だ
コバノフラッシュ	田面木	関東の穴馬。距離伸びるほどよさそうなタイプで穴に一考
スイートビクトリア	原	中央緒戦は惨敗したが、その後の過程次第で穴に狙える．

ダビスタからはじまる血統世界へのお誘い

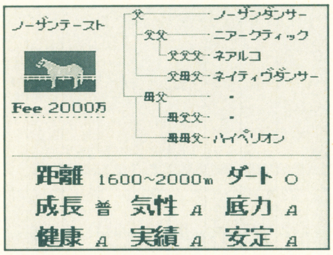
～血統はサラブレッドを支える根幹だ～

血統というと、ただそれだけで拒否反応を起こしてしまう人は少なくないだろう。その気持ちはよくわかる。生産者ならいざ知らず、単なるファンならノーザンテーストの母系を知っていたとしても馬券が当たるわけではないし、競馬自体が革命的に面白くなるわけでもないしね。

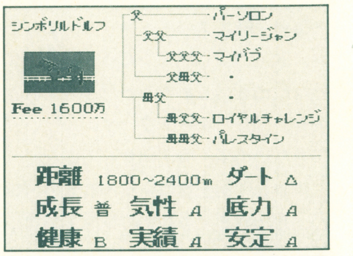
しかし、『ダビスタ』というゲームの上で曲がりなりに血統のことが出てくる以上、やはり基本的な知識はあった方がより楽しくなるし、深い遊び方ができるようになるのだ。

ここではややこしい血統理論など取り上げない。サラブレッドの血統がどのように流れているかについてと、現状がどうなっているかについて簡単に説明しよう。

面倒な話がしばらく続くかもしれないが、しばし読み進めてほしい。


ノーザンテースト
父 ノーザンダンサー
父父 ニアークティック
父父父 ネアルコ
父母父 ネイティヴダンサー
母父 ・
母父父 ・
母母父 ハイペリオン
Fee 2000万
距離 1600～2000m ダート ○
成長 普 気性 A 底力 A
健康 A 実績 A 安定 A

↑日本における最良の種牡馬・ノーザンテースト。11年連続リーディングサイアーの座を守り、その産駒にも優秀な種牡馬が多く出ている


シンボリルドルフ
父 パーソロン
父父 マイリージャン
父父父 マイバブ
父母父 ・
母父 ・
母父父 ロイヤルチャレンジ
母母父 パレスタイン
Fee 1600万
距離 1800～2400m ダート △
成長 普 気性 A 底力 A
健康 B 実績 A 安定 A

↑シンボリルドルフの血統は日本で独自に発展したパーソロンの系統だ。メジロマックイーンも同系で、ますます発展していこうとしている

サラブレッドの3大始祖 ～300年間の血の流れ～

エクリプス系（ダーレーアラビアン）	ヘロド系（バイアリーターク）	マッチェム系（ゴドルフィンアラビアン）
現在のサラブレッドにおける父系の約7割以上を占める系統だ。いわゆるメジャーな父系はすべてここに属していると言っても言い過ぎではないだろう。	日本ではパーソロン～シンボリルドルフの父系として知られるが、ヨーロッパでもリュティエの活躍により栄えている。今世紀初頭に繁栄したザテトラーク系は滅亡。	アメリカで今世紀中期にマンノウォーを輩出し、それ以来大切にされている系統だ。日本でも一時期栄えたが、むしろ母系に入ってよさを引き出したケースが多い。
代表的な系統：ネアルコ系（ノーザンダンサー）ネイティヴダンサー系、ハイペリオン系	代表的な系統：トウルビヨン系（パーソロンもリュティエもすべてこの系統に入る）	代表的な系統：マンノウォー系（ウォーレリックからヴェンチアやシルバーシャークへ）

直系の父系は上の3つに分類される。その中でもエクリプス系はまさに世界を席捲しており、1970年代中期から80年代後期にかけては、その一支流であるノーザンダンサーの血が爆発的に増えた。ノーザンダンサーか、それ以外か、という状況にまでなったのだが、現在は沈静化し、ポストノーザンダンサーを探す時代に入っている。トニービンやリアルシャダイの活躍がそれを物語っているだろう。ちなみにノーザンテーストもリアルシャダイもトニービンも、みんな社台ファームの輸入種牡馬である。

ヘロド系は日本のローカル血統的な位置付けがされていたのだが、近年になってノーリュート、ドクターデヴィアスなど、新たな血が導入された。ヨーロッパでは根強い血統であり、これから〝パーソロンに頼らないヘロド系〟として地位を築いていくことだろう。(またまた社台ファームの輸入種牡馬)

マッチェム系の種牡馬は日本に多くは輸入されないのだが、その中でパーフライトがそれなりの活躍をしている。その父インリアリティはアメリカで大成功しているだけに、もっと注目されてもいい系統である。かつてはヴェンチアやシルバーシャークなど、この系統で成功した種牡馬がいたのだが、いずれも種牡馬の父としては今一つである。トドロキヒホウやアサカシルバーの活躍いかんで息を吹き返すことがあるかもしれないのだが……。

シンボリルドルフ 日本のパーソロン系の担い手

パーソロン	マイリージャン	マイバブー
		オートフレイク
	パレオ	ファリス
		カロニス
スイートルナ	スピードシンボリ	ロイヤルチャレンジャー
		スイートイン
	ダンスタイム	パレスタイン
		サマリテン

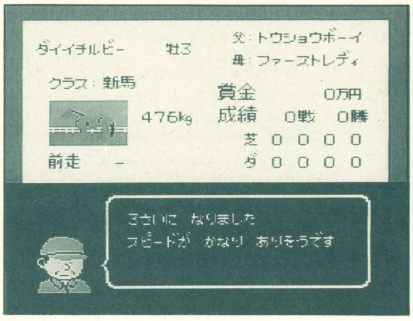
●サイアーラインの一例

- ファラリス
  - ファロス
    - ネアルコ
      - ナスルーラ
        - グレイソヴリン
        - ネヴァーセイダイ
          - ダイハード
          - コントライト
        - プリンスリーギフト
        - ボールドルーラー
        - レッドゴッド
          - イエローゴッド
          - ブラッシンググルーム
        - ネヴァーベンド
      - ロイヤルチャージャー
        - ターントゥ
        - ロイヤルチャレンジャー
      - ダンテ
      - ニアークティック
        - ノーザンダンサー
        - ノノアルコ
        - トランスアランティック
    - ファリス
      - アルダン
        - ハードソース
          - ハードリドン
            - ハーディカヌート
              - ハードツービート
  - シックル
  - フェアウェイ
  - ファラモンド

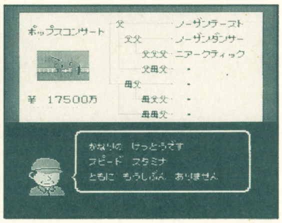
- ノーザンダンサー
  - ノーザンアンサー
  - ヴァイスリーガル
  - ニジンスキー
    - マルゼンスキー
      - ホリスキー
    - ラッキーソヴリン
    - ヤマニンスキー
    - グリーンダンサー
      - ノーアテンション
    - ラシアンルーブル
  - ヴァイスリージェント
    - パークリージェント
  - ノースフィールズ
  - リファール
    - ベリファ
      - メンデス
    - モガミ
    - ガロト
  - ナイスダンサー
  - ノーザンテースト
    - アンバーシャダイ
    - アスワン
    - ギャロップダイナ
    - ダイナガリバー
    - ダイナサンキュー
  - ノーザリー
  - ノースオブザロー
  - ザミンストレル
    - プルラリズム
  - ルボデュール
  - ノーザンディクテイター
  - ノーザンベイビー
    - スリルショー
  - ヌレイエフ
    - フォティテン
  - ダンチヒ

エクリプス系でもっとも栄えているファラリス系のサイアーライン（父系系統図）である。

牝馬の系統になると、種牡馬の父系とは比較にならないほど複雑化してくる。種牡馬は限られた牡馬しかならないけど、牝馬は健康ならどんな馬でも繁殖用として牧場へ帰っていく（もっとも繁殖に上がらない牝馬も多数いるのだが)。『ダビスタ』でも牝馬の血統は切り捨てているように、牝馬の世界はムチャクチャ深いのだ。牝系の資料は種牡馬のそれとは比較にならないほど高いことからも、深さをうかがうことができる。せめて「ダイイチルビーはイットーやハギノカムイオーなどを出したマイリーの一族の出で、〝華麗なる一族〟の一員なんだ」程度の知識があればじゅうぶんである。母が競馬場で走ったことがあるなら、どんな馬だったのかをおぼえていれば、何年かのちにその産駒が登場した時、より思い入れが深くなるであろう。右にあげたダイナアクトレス（ポップスコンサートのモデル）なんて、昭和62年のジャパンCで3着に突っこんできた（私はこの馬から馬券を買ってまし↙た）名牝だし、メジロオーロラはメジロマックイーンの前にメジロデュレンを出し、ステイヤーの母として名高い繁殖牝馬なのである。



3さいに なりました
スピードが かなり ありそうです



かなりの けっとうです
スピード スタミナ
ともに もうしぶん ありません

↑モデルのダイナアクトレスは、近年の牝馬中では3本の指に入る名牝だ。
←ダイイチルビーも超がつくほどの良血馬。母になってからも活躍が見こめそう

こうした細かな知識は、時に馬券の役に立つこともあるし、単に迷わされる原因になることもある。また、ひいきだった牝馬の仔が出てきた場合など、勝ち負けを度外視して応援することだってある。私が競馬をはじめたのは昭和56年だったが、その4年後ぐらいから、知っている牝馬の産駒が登場してきて、一種独特の感慨があった記憶がある。その意味で種牡馬よりも思いをのせやすいのが牝馬なのだ。

ここまで種牡馬と牝馬にわけて話を進めてきたが、双方は切っても切り離せない関係にあるのは言うまでもない。

ただ、重ね合わせて調べていくと意外な発見があるわけで、競馬の持つ血のダイナミズムを感じずにはいられない。タイプがまったく違う名種牡馬セクレタリアトとサーゲイロードが兄弟(母が同じサムシングロイヤル)だなんて、フシギな印象ばかりが残るではないか。

血統は奥が深い。だからこそ知りたくなる。本格的に調べるもよし、ミーハーっぽく思い入れを語るもよし。サラブレッドの血統は、あらゆる受け皿を用意しているのだ。

ダイナアクトレス 近年最高の名牝の1頭だ

ノーザンテースト	ノーザンダンサー	ニアークティック
		ナタルマ
	レイディヴィクトリア	ヴィクトリアパーク
		レイディアンジェラ
モデルスポート	モデルフール	トムフール
		モデルジョイ
	マジックゴディス	レッドゴッド
		ライクマジック

メジロオーロラ 偉大なステイヤー2頭の母となった

リマンド	アルサイド	アリシドン
		シェニル
	アドモニッシュ	パレスタイン
		ワーニング
メジロアイリス	ヒンドスタン	ボワルセル
		ソニバイ
	アサマユリ	ボストニアン
		トモエ

春のGI戦線をもっと楽しむために③

春の祭典ダービーは皐月賞勢力対新興勢力のぶつかり合い！

関東はクエストフォベスト、ヤマトダマシイなど期待馬を故障で失い、今年も関西馬が主力を形成するのは致し方ないところ。この原稿を書いているのは皐月賞の前なので、勢力分布が変化するかもしれないが、やはりウイニングチケットの力は相当なものである。間違いなく主力の1頭だろう。ビワハヤヒデが2番手にいるが、ちょっと距離面に限界がありそうで、これなら青葉賞で出走権利を取ることを前提にしてサクラチトセオーを上位に見たい。順調さを欠いたが、補って余りある素質が魅力的だ。以下混戦だが、マキノトウショウが復活すれば面白いが、皐月賞馬のナリタタイシンはいかにも消えそうなタイプ。

●日本ダービー出走予定馬一覧

その他の新興勢力	――	青葉賞、NHK杯組みから活きのいい馬が登場してほしい
マキノトウショウ	??	関東の秘密兵器。新馬戦の勝ち方はケタ外れだった
ガレオン	杉 浦	皐月賞は不名誉な失格だが、本来はダービー向きの良血馬
ツジュートピアン	田 原	馬主の騒動でミソをつけたが、まだ底は見せていない
サクラチトセオー	小島太	青葉賞の結果いかんだが、能力は間違いなくトップクラス
ステージチャンプ	蛯名正	2勝目をあげられれぜひ出したい素材。能力はかなり高い
シクレノンシェリフ	松永幹	皐月賞の結果次第で本命に押されてもおかしくない素質馬だ
ナリタタイシン	武	皐月賞馬。小柄ながら末脚は強烈。ただ東京で通用するか
ビワハヤヒデ	岡 部	実力は認めるが距離にかなりの不安がある。名手に期待
ウイニングチケット	柴田政	弥生賞を圧勝した力は、4歳陣の中では1枚上。巻き返しも

パソコン版ダビスタまもなく発売!!

～PC-9800シリーズ用に。さらに細かく、精密化した～

パソコンゲームの情報を本誌で扱うことはほとんどないし、ハードを持ってない方も多いと思うが、まあ『ダビスタ』に免じて許してほしい。

「100万人の～」内の薗部さんインタビューページでふれているのだが、『ダビスタ』のPC98版が今月に発売になる。正式名称は『ダービースタリオン　PC－9800シリーズ版』だ。“PC－9800版”とわざわざ銘打っているからには別のハードでも出そうなもんだが、それははっきりしていない。それはまあいいだろう。FM-TOWNSに移植されるウワサがあるけど、単なるウワサにすぎないしねえ（もし移植されたらマーティでプレイできるのだろうか）

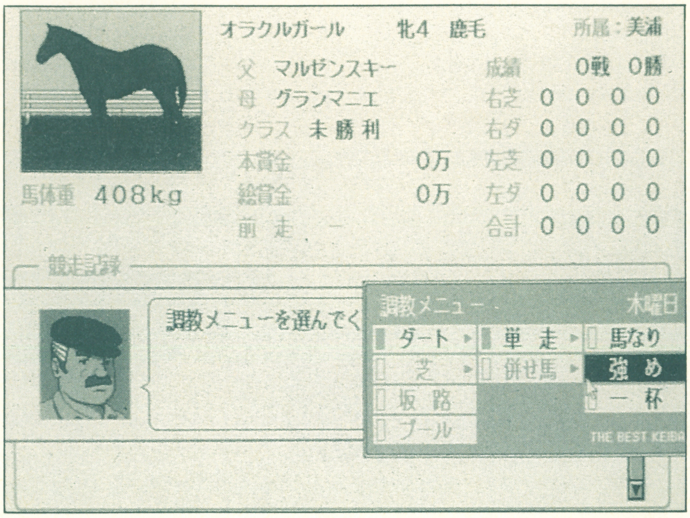
さてこのパソコン版、基本的なシステムについては大きな変化がない。

しかし、ようやく『ダビスタ』ユーザーの希望のひとつがかなえられるようになったのだ。

それは牝馬の生産である。

ファミコン版『ダビスタ』では牡馬しか生産できなくて、桜花賞やオークスなど牝馬の大レースに挑戦することはできなかったけど、牝馬の生産が可能になったことで、それらの牝馬クラシックにも挑戦できるようになったのだ。しかも生産した牝馬が引退すると、牧場で繁殖牝馬として使うこともできる。つまり、自分の生産馬から新たな生産馬を作り出せるようになったのだ。これを大変化と言わずして何と言う！

さらにもっと細かい部分に手が加えられているが、ファミコン版での面白さは微塵も欠けていないのだ。


オラクルガール　牝4　鹿毛　所属：美浦
父　マルゼンスキー
母　グランマニエ
クラス　未勝利
本賞金　0万
総賞金　0万
前走　ー
馬体重　408kg
成績　0戦　0勝
右芝　0　0　0　0
右ダ　0　0　0　0
左芝　0　0　0　0
左ダ　0　0　0　0
合計　0　0　0　0
競走記録
調教メニューを選んでく

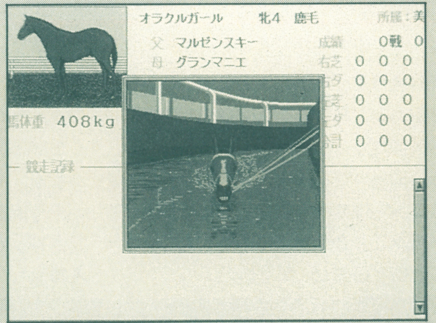
↑調教の種類に注目。坂路とプールがあるのだ。しかもこの馬、牝馬なのである。牝馬を育てるのは牡馬とは違う楽しみがある。しかも繁殖にあげて、自分だけの牝系を育てるなんて面白いじゃないか

従来のダビスタから2歩も3歩も踏みこんだ大変化が！

大きく変更された部分をリストアップしていこう。

1. 牝馬の生産が可能になり、専用のレースが作られた
2. 自分の生産した牝馬を引退後に繁殖馬として使うことができる
3. 自分の育てた馬と友達の馬を対戦させることが可能に
4. 調教は従来のもののほかに坂路とプールが加わった
5. 1レースの最大出走頭数は16頭に、バドックも加わった
6. 種牡馬は100頭、初期繁殖牝馬の数もぐっと増えた
7. 最強馬のためのお楽しみイベントが用意された

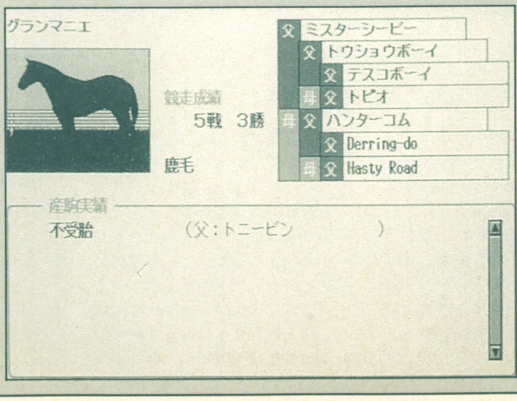
→これはプール調教のシーンだ。シンプルなアニメーションで表示される。コース調教と違い、調教師のメッセージは表示されない。脚元に負担をかけることなく、馬体を絞っていくことができるのだ。便利だが、落とし穴も……


オラクルガール　牝4　鹿毛　所属：美
父　マルゼンスキー
母　グランマニエ
馬体重　408kg
成績　0戦　0
右芝　0　0　0
合計　0　0　0
競走記録

具体的に変えられたポイントは上の通りだ。やはり牝馬の生産がもっとも大きなポイントで、これによってGⅠレースが全部で16になったのだ。桜花賞やオークス、エリザベス女王杯の牝馬GⅠやそこに付随する各種のトライアルが用意され、牡馬戦線とは違う楽しみが生まれたといえよう。

また繁殖にあげられるということは、自分だけの牝系を作ることができるようになったと同じことで、競走成績のすぐれた名牝から名牝へ、何代にも渡って大事に育てていくことができる。これは深い感情移入を呼びそうだ。

実際にプレイした印象は、「ファミコン版のゲーム性がそのままで、感情移入のレベルも同じ。ディティールが細かくなってうっとおしくなるかと思ったが、さすがは薗部さん。全部面白い方向に向いている」である。ホント、上の改良点が消化不良を起こすことなく、きっちりこなれているのだ。種牡馬選びにしても、さまざまな血統が用意されているから、これまで以上に迷わされる。そこがいい！


グランマニエ
競走成績　5戦　3勝
鹿毛
父　ミスターシービー
父　トウショウボーイ
父　テスコボーイ
母　父　トピオ
母　父　ハンターコム
父　Derring-do
母　父　Hasty Road
産駒実績
不受胎　（父：トニービン　）

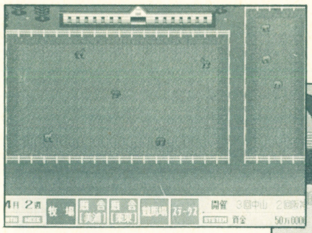
←これは繁殖にあがったあとだ。売られている繁殖牝馬と違い値段は表示されないが、売却することはできる。いい競争成績を修めたり、良血馬なら高値がつく。その後牝馬が産まれればまた繁殖にあげて、血統をつなげていって一大名牝系を作っていこう

グラフィックは全体的に洗練され、牧場などその馬が実際にいる。マウスを動かしてクリックすると情報が得られるようになっており、これまで少々味気なかった画面が、一気に華やかになったといえる。何気ない馬の仕草がけっこうかわいかったりして。

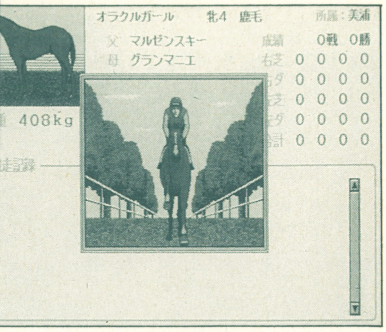
新たな調教法として取り入れられた坂路とプールは、脚元の弱い馬を仕上げるには不可欠で、これでマルゼンスキー産駒も不安を出すことが少なくなりそう。もっともそればかりだとデメリットもあるようなのだが……。

対戦モードについてはまだプレイしていないが、レースはブリーダーズC(芝)とダートチャンピオンシップの2種類があり、１頭につき1000万の登録料を払ってステークス形式（１着7割、２着２割、３着１割）で賞金を分配するのだ。この手のユーザー向け機能は他にもいろいろあるようで、至れりつくせりのようだ。

まさにダビスタユーザーの夢をいくつもかなえており、一生もののソフトであることには違いなさそう。500時間でも軽く遊べそうだ。



←のどかな牧場の風景。ちゃんと動いたり、草を食べる仕草も見せる。カーソルを合わせるとその馬の上に名前が表示されるので、たいへんわかりやすい


オラクルガール 牝4 鹿毛 所属：美浦

父 マルゼンスキー 成績 0戦 0勝

母 グランマニエ

右芝 0 0 0 0

0 0 0 0

0 0 0 0

0 0 0 0

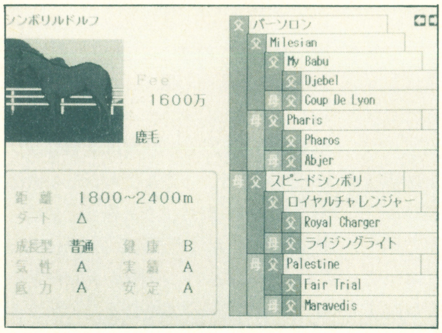
計 0 0 0 0

408kg

競走記録

→坂路調教でスピードの強化につとめる。プールと同じように、脚元に負担がかからないため、調教中の事故が起こりにくいのだ。脚部不安を抱えている馬の調教に適すが、これだけで仕上げると故障しやすくなる

■CHECK!■
血統の表示はきっちりと


シンボリルドルフ

Fee 1600万

鹿毛

距離 1800~2400m

ダート △

成長型 普通 健康 B

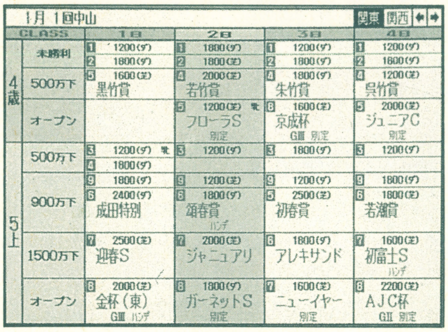
気性 A 実績 A

底力 A 安定 A

- 父 パーソロン
  - 父 Milesian
    - 父 My Babu
      - 父 Djebel
      - 母 父 Coup De Lyon
    - 母 父 Pharis
      - 父 Pharos
      - 母 父 Abjer
- 母 父 スピードシンボリ
  - 父 ロイヤルチャレンジャー
    - 父 Royal Charger
    - 母 父 ライジングライト
  - 母 父 Palestine
    - 父 Fair Trial
    - 母 父 Maravedis

↑牝馬の名前は相変わらず入っていないけど、種牡馬の血統表は４代前まで表示される。５×５のインブリードができるようになったということね。

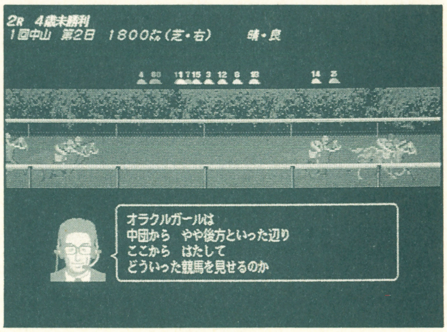
■CHECK!■
番組増えて思案もいろいろ


1月 1回中山　関東 関西 ← →

CLASS		1日	2日	3日	4日
4歳	未勝利	1 1200(ダ) 2 1800(ダ)	1 1800(ダ) 2 1800(芝)	1 1200(ダ) 2 1800(ダ)	1 1200(ダ) 2 1800(ダ)
	500万下	5 1600(芝) 黒竹賞	4 2000(芝) 若竹賞	4 1800(ダ) 朱竹賞	4 1200(芝) 呉竹賞
	オープン		5 1200(芝) 牝 フローラS 別定	8 1600(芝) 京成杯 GIII 別定	5 2000(芝) ジュニアC 別定
5上	500万下	3 1200(ダ) 牝 4 1800(ダ)	3 1200(ダ)	3 1800(ダ)	3 1200(ダ)
	900万下	9 1800(ダ) 6 2400(ダ) 成田特別	9 1200(芝) 6 1800(ダ) 頌春賞 ハンデ	9 1200(ダ) 5 2500(芝) 初春賞	9 1800(ダ) 6 1800(芝) 若潮賞
	1500万下	7 2500(芝) 迎春S	7 2000(芝) ジャニュアリ	6 1800(ダ) アレキサンド	7 1600(芝) 初富士S ハンデ
	オープン	8 2000(芝) 金杯(東) GIII ハンデ	8 1800(ダ) ガーネットS 別定	7 1600(芝) ニューイヤー 別定	8 2200(芝) AJC杯 GII 別定

↑牝馬の限定戦が加わったため、１週８レースから９レースになった。４歳500万と古馬900万下のレースにはレース名がつけられて、ますますリアルに。

■CHECK!■
レースシーンのスピードは

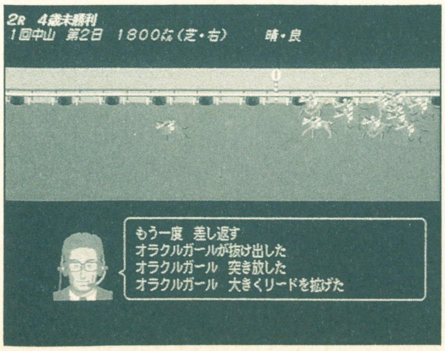

2R 4歳未勝利
1回中山 第2日 1800㍍(芝・右) 晴・良

オラクルガールは
中団から やや後方といった辺り
ここから はたして
どういった競馬を見せるのか

↑普通、パソコンゲームのスクロールスピードは家庭用のゲーム機より遅いんだけど、『ダビスタ』はそんなことない。ファミコン以上の速さだ。

さてここまで紹介してきたパソコン版『ダビスタ』はあなたの目にはどう写っただろうか。もし、パソコンの購入を考えているなら、『ダビスタ』を遊ぶために買ってしまってもいいかもしれない。私の自宅にはノートパソコンしかなく、このままじゃ遊べないので、思い切ってデスクトップを買おうかと……。ついでにパソコン通信用のモデムでも買って、『ダビスタ』の情報交換も（大手商用ネットのNIFTY-Serveには競馬ゲーム専用の会議室があるのだ）しちゃえば、ぐんとダビスタライフが広がる。

そうそう、パソコン版の次に予想されるスーパーファミコンへの移植だが、可能性は大いにありだ。「前向きに検討しています（アスキー広報）」だからね。楽しみはまだまだ尽きない！


2R 4歳未勝利
1回中山 第2日 1800㍍(芝・右) 晴・良

もう一度 差し返す
オラクルガールが抜け出した
オラクルガール 突き放した
オラクルガール 大きくリードを拡げた

4歳未勝利
優勝 オラクルガール号

↑勝利のグラフィックシーン。これがＧ１レースになると馬にレイがかけられるのだ

←直線の叩き合い。馬の進路が変更するので、騎手のウデ次第で内をついたり、外から突っこんできたりもするのだ

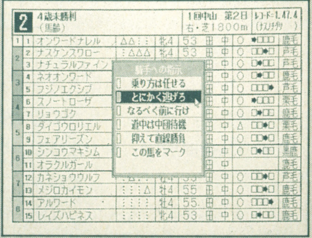
パソコン版の本も制作中！

つーわけで、現在パソコン版の本も制作中であります。これがまたデータだらけで、作っているほうとしてはうれしくなっちゃうぐらい。新種牡馬として導入されたトニービン、リヴリア、ナトルーン、ゴールドレットなど、解説を新たに書かなきゃならない項目はいっぱいあるけど、好きな競馬のことだけに、苦にはならない（いや、やっぱり分量があるからツライ）。

また、新要素である坂路やプールのことも混じえて調教の解説をしなくちゃならないし、牝系を作るとはどういうことなのかについても説明が必要だ。

考えてみれば新しくなったぶん、書かなきゃならないことも増えちゃったんだよねえ。それが楽しくもあるんだけど。

たぶん６月中には発売できると思うので、パソコンユーザーはもちろん、そうじゃない人も簡易血統事典としても買ってくださいな。


2 4歳未勝利（馬齢）　1回中山 第2日 右・芝1800m　レコード=1.47.4（ナスノチカラ）

1	1	オンワードナレル	△△：：	牝4	53	田	中	○	◆□□□	鹿毛
2	2	ナスケンスワロー	：△△△	牝4	53	田	中	○	□□◆□	芦毛
	3	ナチュラルファイン				田	中	○	□◆□□	芦毛
3	4	ネオオンワード				田	中	○	□◆□□	鹿毛
	5	フジノエクシブ				田	中	○	□□□◆	芦毛
4	6	スノートローザ				田	中	○	◆□□□	栗毛
	7	リョウゴク				田	中	○	□◆□□	鹿毛
5	8	タイゴウロリエル				田	中	△	□□◆□	栗毛
	9	フェアリーズン				田	中	○	□□◆□	鹿毛
6	10	シンコウマキシム				田	中	○	□◆□□	黒鹿
	11	オラクルガール				田	中			鹿毛
7	12	カネショウウルフ				田	中	○	□□◆□	芦毛
	13	メジロカイモン	：：：△	牡4	55	田	中	○	□□◆□	鹿毛
8	14	アルワード	：：：：	牡4	55	田	中	○	□□□◆	鹿毛
	15	レイズハピネス	：：：：	牝4	53	田	中	○	□◆□□	鹿毛

↑最大16頭立てになっただけに、やや難しくなったかもしれない。血統も複雑化したので、ぜひ本をお手元に置いてプレイしてほしい

『ダービースタリオン』愛と激闘の記録

ダビスタプレイの三箇条

① 『ダビスタ』ワールドは天の配剤である。あらゆる苦難を受け入れるのだ。苦労の果てには必ず光明が待っている！

② 『ダビスタ』の自由度はあらゆるゲームの中でもトップクラスだ。視野を広げてさまざまな遊び方を自分で模索しよう！

③ 与えられた馬には隠された能力が必ずある。馬主としての愛情をもって、その馬の力を引き出すのがあなたのつとめだ！

ダービースタリオンは永遠に

by 成沢大輔

もう『ダビスタ』とつき合いはじめて１年半以上になる。関東版発売前月の91年11月にはじめてサンプルをもらってプレイし、いきなり熱中してしまった記憶がある。そりゃそうだよね。配合からスタートする競馬のシミュレーションゲームなんてなかったし、そうしたゲームで常々遊びたいと思っていたんだから。

だから最初から繁殖牝馬の血統表と種牡馬のリストをじっと見つめて「う、うれしい。みんな実名だ。どの種牡馬をかけるとリアルっぽくなるかなあ」などとほざきつつ１時間も迷ってはじめての種付けをしたのだった。

実は関東版の発売前に単行本の話があって、その流れで借りたサンプルだったけど、当時は「競馬のゲームなんか売れるのかいな」という理由で企画中止になってしまった。

それがふたを開けてみたらどうだろう。初期発売分はあっという間に完売し、追加追加の連続で、ファミコンとしては異例の大ヒットになったのだ。

それから半年後の昨年５月、突如思い立ってどうしても単行本がやりたくなり、そうしたらとんとん拍子に３冊も作っていたというわけ。

それにしても『ダビスタ』って、飽きる気に全然ならないんだよね。『真・女神転生』や『ＦＦⅤ』も相当遊んで、行き着くところまで行っちゃったんだけど、やっぱりＲＰＧの性なのか、ある程度の目的を達してしまうと、そこからさらに奥がなくて、完全に打ち切りになってしまうのだ。『真・女神転生』なら全部の悪魔を見たとか、『ＦＦⅤ』なら青魔法全部を修得したとか。

そうしたゲーム性っていうのもあるんだろうけど、年食ってきた自分としては、もっとかっちり構築された箱庭世界で自由に遊んでみたいわけ。ＲＰＧでいうなら『ウィザードリィ』のようにね。

まさに『ダビスタ』は箱庭世界以外の何物でもない。競馬を全体的なシステムとしてとらえ、こだわるところには徹底してこだわる。簡略化できる部分は思い切って削ぎ落とす。さらに巧妙な乱数の使いかたが「競馬の必然性と偶然性」のバランスを絶妙に表現しているのだ。このへんはプレイヤーなら実感としてわかることなのではないか。

これほど洗練された箱庭は『ウィザードリィ』でもなし得なかったことだ。競馬が素材のゲームということで、絞りこみの対象がわりとはっきりしていたこともプラス要因だったはずだ。

さて、今後の『ダビスタ』がどうなっていくか、とも思うのだが、実はまったく危惧していない。なぜならばパソコン版をプレイしてみたからだ。

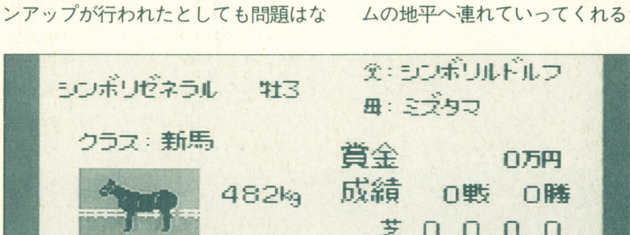
これがまた見事な作品で、上位機種への移植とはこうやってやるんだよ、という基本みたいなものなのだ。

完成されたゲームシステムには一切余計な改変を加えず、うるさくない程度のディティールアップに心血を注いでいる仕上がりだ。どうなるのか、プレイ前は不安もあったんだけど、見事に覆されている。正直いって薗部さんのゲーム作りには、改めて恐れ入っている次第なのだ。

こうした移植ができれば、どんなハードに移植されても、新たなバージョンアップが行われたとしても問題はないだろう。だから発売がウワサされているスーパーファミコン版も、相当の期待をかけて間違いはない。

そして、自分も果てまで追いかけて行くつもりだ。すでに３冊のダビスタ関連書籍を制作し、現在は４冊目にかかっているが、どこまでも新たな気持ちで本を作り続けようと思う。『ダビスタ』にはそれだけの価値があるし、また『ダビスタ』の本を作る気が失せた自分は、もはやどんな本も作ることができないだろう。同じことは『真・女神転生』にもあてはまっちゃったりするんだけどね。

そして皆さんも、『ダビスタ』をもっともっと徹底的に愛してほしい。時に裏切ったりするかもしれないが、それでもくじけずに愛し続ければ、『ダビスタ』はきっとあなたをはるかなる競馬ゲームの地平へ連れていってくれるだろう。



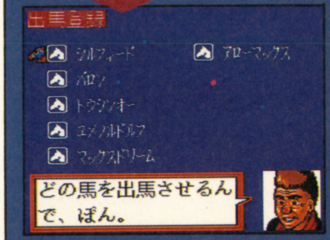
```
シンボリゼネラル　牡3　　父：シンボリルドルフ
　　　　　　　　　　　　母：ミズタマ
クラス：新馬
　　　　　　　　　賞金　　　0万円
　　　482kg　　　成績　　0戦　0勝
　　　　　　　　　　芝　0　0　0　0
前走　－　　　　　　ダ　0　0　0　0

3さいに　なりました
スピードが　かなり　ありそうです
```

←同じ配合でも能力や性格はまったく違う。それがダビスタを永遠に遊ばせる最大のポイントだ

4R
競馬ソフト
新馬戦

風のシルフィード



どの馬を出馬させるんで、ぼん。

メーカー名：キングレコード
対応機種：スーパーファミコン
発売日：平成５年７月下旬
価格：未定
容量：８M・バックアップあり
プレイ方法：最大４人プレイ可能

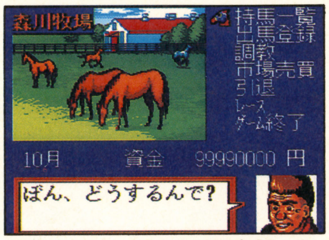
週刊少年マガジンで大人気の競馬マンガ『風のシルフィード』をゲーム化したもの。最近はやりの競馬育成物とは一風変わったゲームシステムを持つ作品だ。

プレイヤーは原作の主人公・森川駿になり変り、愛馬シルフィードを含む原作の登場馬を育て、ＧⅠレースの全16戦を制覇するのが目的。馬を育てていく部分は、通常の競馬育成物と同じシミュレーション色が濃く、レース部分ではカーレースゲームを思わせるアクション要素が強くなっているのが特長といえる。

また、バトルモードを選択すれば、シミュレーション部分を省いた、純粋なレースアクションが楽しめる。マルチタップを使用すれば最大４人までプレイ可能なので、大勢でワイワイ楽しむこともできるゲームだ。

SLGとアクションの要素が合体！

馬を育てる楽しみも満たし、成長した馬の走りを実感できるように、レースがアクションになっている。それがストーリーモードの醍醐味だ。ただ従来のデータ重視の競馬育成シミュレーションと較べると、データ部分では物足りなさを感じてしまう。とはいうものの、原作のイメージを壊さないよう、大事にゲームに生かしている点は高く評価できる。原作が好きな人や競馬の初心者なら、逆にデータ重視のマニアックなものよりも、ずーっと遊びやすい。また、最近の競馬ゲームはひとりでシコシコ遊ぶものというイメージを払拭した点も評価したい。

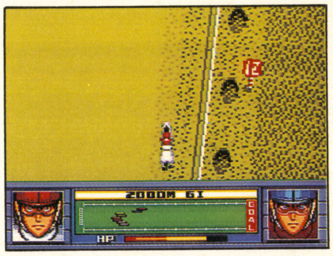


ぼん、どうするんで?

↑馬を育てるモードは従来の競馬育成物と同じように、調教したり市場で売買したりできる

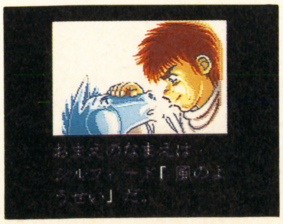
◆白熱のバトルシーンに目が離せない！◆

馬を育てていく部分もかなり楽しそうだが、なんといってもこのゲームのメインはレースにある。しかも、通常の競馬育成物と違って、馬を自分自身で操作できるので、レースへの熱中度がハンパじゃなく高いのだ。そのうえゲームに登場する馬の中には、必殺技を使えるものまでいる。これによって相手から必殺技を受けないように緊張するので、なかなか気の抜けないレースが楽しめるようになっている。もちろん自分の持ち馬も、レースで得た経験値によっては必殺技を覚えるので、馬をレベルアップさせる楽しみ。つまりＲＰＧ的な楽しみ方が、レース終了後に待っているのだ。



【原作に忠実なストーリーモードが熱い!!】

プレイヤーが森川駿となってプレイするストーリーモードは，話全体の流れが原作にそって構成されている。従って原作で駿が闘ってきた相手は、すべて原作と同じレースに出場してくる。と同時にレース前などに、そのライバルたちとの絡みがマンガのイメージそのままでグラフィックに挿入されるのだ。これによってゲームがさらに盛り上がり、より白熱したレースが楽しめるようになっている。



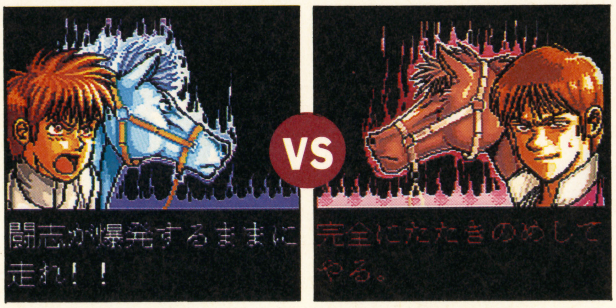
おまえのなまえは・
シルフィード「風のようせい」だ。

←原作のストーリー概要はオープニング・デモで流される

宿命のライバルが繰り広げる熱き闘い

森川駿&シルフィード

夕貴潤&マキシマム



闘志が爆発するままに走れ！！

完全にたたきのめしてやる。

●森川駿／自分の青春をすべてシルフィードに賭け、牧場再建のため騎手になる。普段は温和な性格だが、レースとなると負けん気の強い熱血ボーイに変身する。

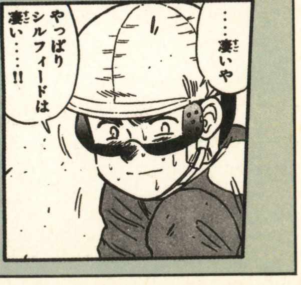
●シルフィード／未熟児で生まれたため、最初は駿の父に殺されそうになる。しかし、駿の説得により競走馬としての道が開かれる。脅威の末脚が自慢の徹底した追込み馬。

●夕貴潤／岡恭一郎の秘蔵子。マキシマム専属の騎手で、若手ホープ・ナンバー１の天才ジョッキー。冷静沈着な騎乗で、駿が登場するまで勝利を欲しいままにしてきた。

●マキシマム／岡ファームが自信を持って送り出した超大型の競走馬。他の馬と較べ、圧倒的な強さを誇る名馬。有馬記念でシルフィードと競り合い骨折。引退してしまう。

原作も少年マガジンで大好評連載中!!

本島幸久作の『風のシルフィード』は、現在も講談社の週間少年マガジンで好評連載中。ＪＲＡ（日本中央競馬会）とラフィアン・ターフマンクラブが協力している、少年誌初の本格的な競馬マンガだ。実際のＧⅠレースを舞台にした話が多く、データ的な内容も詳しいので、初心者から競馬ファンとファン層は幅広い。'93年４月14日現在では、フランスの凱旋門に出走するため海外遠征。ドーヴィル大賞典でレース中だ。



©本島幸久／週刊少年マガジン／講談社／KING RECORDS／1993

5R
競馬ソフト
新馬戦

目の離せないソフトはまだまだある!!

発売待機中ソフト

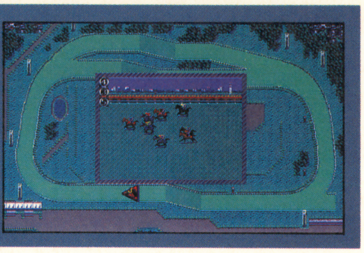
パーフェクトガイド

平成5年は競馬ゲームの当たり年なのか？　実は今まで紹介してきたゲーム以外にも、発売待機中のソフトがまだまだある。どれも個性的なソフトなので楽しみだ。

ファンに朗報！SFC版に移植決定

ウイニング・ポスト

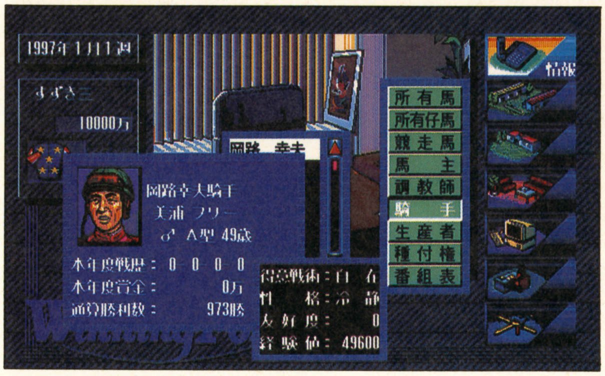
メーカー名：光栄
対応機種：PC-9801シリーズ
発売日：平成5年1月14日
価格：12,800円
仕様：5"2HD　3.5"2HD　4枚組み
プレイ方法：最大4人プレイ可能



光栄お得意の歴史シミュレーションをシステムの母体にした、競馬シミュレーション。プレイヤーは最初に1億円の資金と競走馬2頭を与えられ、馬主経営を行っていく。

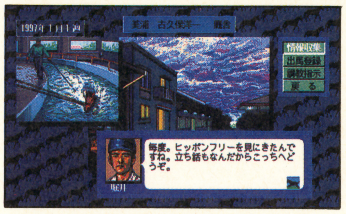
ゲームの世界の中には、調教師、厩務員、騎手、他の馬主といった競馬サークルが存在し、これらの人と接触することによって、自分の経験値が上がり、よりスムーズ(?)馬主経営が行えるようになっている。とにかくゲームを進行させるターンが細かく緻密で、競馬に関するあらゆるデータがぎっしり詰まっているのが特長だ。

「SFCへの移植が決定し、移植作業が進行中です。発売時期はまだ未定ですが、期待しててください。(光栄・高津)」ということなので、この記事を読んで興味を持った人、パソコン版のファンの人は、楽しみに待っていよう。



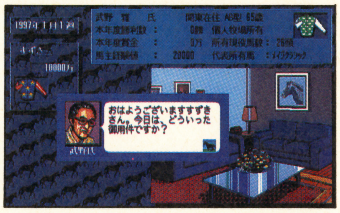
岡路幸夫騎手
美浦 フリー
♂ A型 49歳
本年度戦歴：0-0-0-0
本年度賞金：0万
通算勝利数：973勝
得意戦術：自在
性格：冷静
友好度：0
経験値：49600

←ゲームのメインとなるのは、この自分の部屋。ここで様々な情報を確認したり、厩舎へ行って持ち馬の情報を得たり、他の馬主と会ったりすることができる。何もしない場合は次のレースへすぐに移行できる



毎度。ヒッポンフリーを見にきたんですね。立ち話もなんだからこっちへどうぞ。

↑厩舎へ行くと持ち馬の情報はもちろん、その他の重要な情報を得ることもできるのだ



武野　雅　氏　関東在住 AB型 65歳
本年度勝利数：0勝　個人牧場所有
本年度賞金：0万　所有現役馬数：26頭
馬主経験値：20000　代表所有馬：メイジクラシック

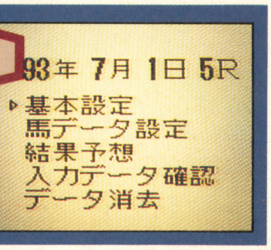
おはようございますすずきさん。今日は、どういった御用件ですか？

↑他の馬主に会って交渉すれば、経験値次第で種付け権や肌馬、仔馬などを買うことも可能

簡単入力で女性ファンの強い味方に

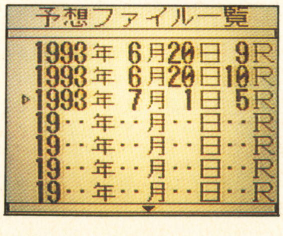
勝馬予想
競馬貴族

メーカー名：キングレコード
対応機種：ゲームボーイ
発売日：平成5年8月下旬
価格：未定
容量：1M・バックアップあり
プレイ方法：1P専用



93年 7月 1日 5R
▷基本設定
馬データ設定
結果予想
入力データ確認
データ消去

データ入力の手間と時間を最小限に抑えたイージーオペレーションというシステムで、ビギナーにでも手軽に扱えるのがこのゲームのウリ。イージーオペレーションというのは，馬の大まかなデータがすでにソフトの中に入力済みで、プレイヤーはデータを選ぶだけという簡単入力のこと。プレイヤーが実際に入力するのは、前走から前3走までのタイム差だけでいいという、まさにビギナー待望のシステムなのだ。また、他の競馬予想ソフトにはなかった、バイオリズムを導入。これによって、騎手のバイオリズムや自分自身のバイオリズムを調べ、勝ち馬予想の参考にできるのもうれしい。



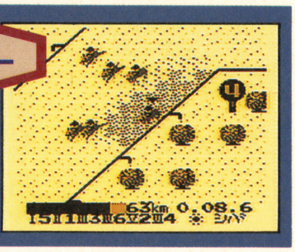
予想ファイル一覧
1993年 6月20日 9R
1993年 6月20日10R
▷1993年 7月 1日 5R
19‥年‥月‥日‥R
19‥年‥月‥日‥R
19‥年‥月‥日‥R
19‥年‥月‥日‥R

←入力が本当に簡単で、誰にだって競馬の予想が楽しめる

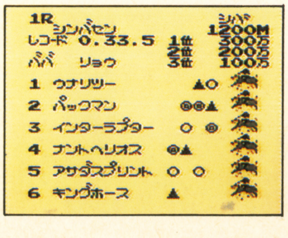
バーコードでも走ります!!

バーコードボーイ用ソフト
バーコードジョッキー

メーカー名：ナムコ
対応機種：バーコードボーイ
発売日：未定
価格：未定
容量：1M・バックアップあり
プレイ方法：2P対戦検討中



ゲームボーイ版『ファミリージョッキー』のシステムを生かし、スピード、スタミナといったパラメーターで個性づけされた馬を操作。全16戦のレースを戦う競馬ゲーム。それ以外に、バーコードボーイの特性を生かし、バーコードを読み込ませると、そのバーコードに対応した能力の競走馬を呼び出すことができる。もちろん、それによって呼び出した競走馬をすぐにレースに参加させることもできるが、強い馬を親馬として残し、別の馬とかけ合わせ、さらに強い仔馬を作り出すことも可能。血統を利用した、ブラッドスポーツの競馬という部分も楽しめるのが、シリーズの中で特出した要素だ。

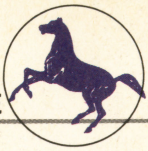


1R　シンバセン　シバ 1200M
レコード 0.33.5　1位 300万
　2位 200万
ババ　リョウ　3位 100万
1 ウナリツー ▲○
2 パックマン ◎◎▲
3 インターラプター ○ ◎
4 ナントヘリオス ◎▲
5 アサダスプリント ○ ○
6 キングホース ▲

←ゲームボーイ版を下敷に、現在開発作業が進行中らしい

※写真はGB『ファミリージョッキー』のものです。
㈱バーコードボーイはナムコから発売されている、GB向けの周辺器機です。

©KOEI　©KING RECORDS　©㈱ナムコ

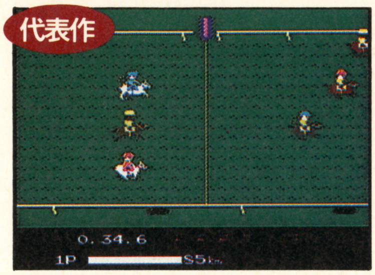


用途別ジャンルがひと目で解る!!

競馬ゲーム・オールカタログ

今までに発売された競馬ゲームは、全部でなんと15本。ゲーム界もすっかり競馬ブームだ。

競馬 ACG
最高峰の天皇賞を取るも取らぬもジョッキーの腕しだい

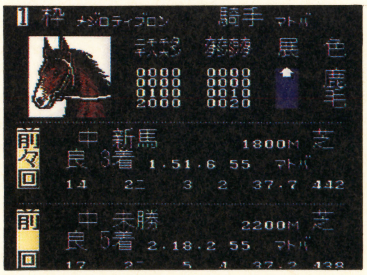


●ファミリージョッキー

ファミコン初の競馬ゲームで、16頭の中から1頭選び、競馬の最高峰ともいわれる天皇賞を目指すアクションゲームだ。ゲームモードはレースモードとファミリーモードの2種類。パワーアップアイテムを取り勝ちすすんでいくレースモード。通常のレースに加え予想すること（馬券を買うこと）ができるファミリーモード。どちらもともに白熱するゾ。

ソフト名	メーカー	発売日	価格	機種
ファミリージョッキー	ナムコ	'87年4月24日	3900円	FC
ワラビー!!	メサイヤ	'90年12月14日	6500円	PC
ファミリージョッキー	ナムコ	'91年3月29日	3500円	GB
ワールドジョッキー	ナムコ	'91年9月20日	5800円	PC

競馬予想 SLG
競馬をまったく知らない人でもすぐに馬券が買えるようになる

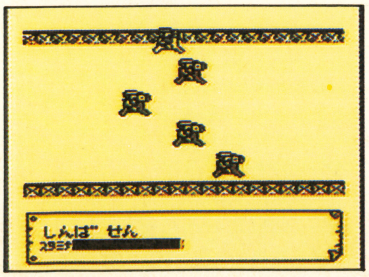


●井崎脩五郎の競馬必勝学

■イマジニア■発売日：90年3月30日■価格：9800円■機種：FC

競馬の予想をシミュレーションにしたゲーム。持ち金20万円を元手に1年間全132レースで100万円にするのが目標。詳しいデータが満載の競馬新聞や、多数の評論家や独特の予想屋が登場するので、馬券を買う練習になることは間違いなし。回収率も保存することができる。

競馬予想 &ACG
子供から大人まで遊べる競馬予想ソフト&シミュレーション



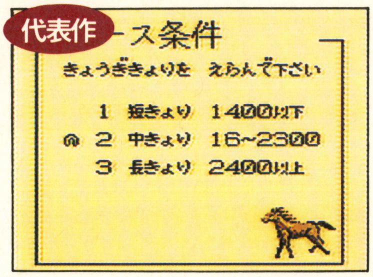
●ウイナーズ・ホース

■メサイヤ■発売日：91年9月20日■価格：4000円■機種：GB

このソフトは、普通の競馬予想に加え、自分が場主になれるレースモードが付いている。アクション要素のかなり強いシミュレーションゲームで、競馬のスリルと道中の駆け引きを楽しむことができるようになっている。予想モードもレースデータの入力が簡単にできるゾ。

競馬予想 ソフト
大穴を当てるために競馬新聞とにらめっこするなんてもう古い

競馬ゲームといえばやはり予想ソフトが主流である（？）。競馬場にいっても、ゲームボーイにデータを打ち込んでいる人をよくみかける。今はソフトに信頼性が増し、的中率がアップしたこともあり、人気が集中している。



ース条件

きょうぎきょりを えらんで下さい

1 短きょり 1400以下
@ 2 中きょり 16~2300
3 長きょり 2400以上

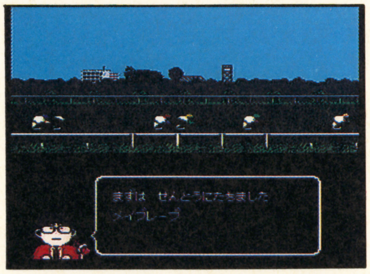
●一発逆転！DX馬券王Z

競馬をやったことのある人なら一度は万馬券を取ってみたいはず。そう簡単にとれないはずの万馬券をいともたやすく的中させる凄い奴。それがこのソフト。

競馬新聞に載っているデータや当日の馬体重の増減を入力するというものだが、予想モードに本命モードはもちろん、穴党には嬉しい中穴、大穴モードがついていて一発逆転を狙うことができる。

ソフト名	メーカー	発売日	価格	機種
本命	日本物産	'89年4月28日	9800円	FC
勝馬伝説	日本物産	'90年4月20日	8000円	FC
ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	'90年5月25日	9800円	FC
一発逆転！DX馬券王	アスミック	'91年5月17日	5900円	GB
一発逆転！DX馬券王Z	アスミック	'92年4月17日	5900円	GB
馬番倶楽部	ヘクト	'92年10月16日	5800円	GB
GIキング3匹の予想屋	ビック東海	'93年3月26日	5900円	GB

競走馬育成 SLG
競走馬を育てるのがこんなに楽しいとは思ってもみなかった

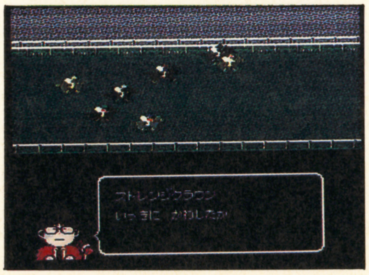


ますは せんとうにたちました
メイブレーブ

●ダービースタリオン

■アスキー■発売日：91年12月12日■価格：6800円■機種：FC

このゲームは現時点では競馬ゲームの最高峰であるといえよう。1500万円を元手に、肌馬や仔馬を買い、インブリードを考えながら種付けをする。生まれたら自分で調教し、持ち馬がGIを3つ制することができればメモリアルホースとして名前を残すことができる。



ストレンジクラウン
いっきに かわしたか

●ダービースタリオン全国版

■アスキー■発売日：92年8月29日■価格：7200円■機種：FC

前作をパワーアップして登場したのがこの『全国版』。システム的には前作とまったく同じだが、厩舎が関東と関西のふたつになり、馬のデータも前10走に増えた。メモリアルホースも馬のグラフィックや獲得総賞金が出るようになり、引退した後も観賞できるようになった。

Ⓒ㈱ナムコ ⒸASMIK ⒸIMAGINEER ⒸNCS Ⓒ1992 HIROYUKI SONOBE／ASCII CORPORATION

○初心者向け競馬講座

競馬を知るための100のキーワード

「わかんなーい」と、ここまでのページを読みとばしてきた君。もったいない。競馬は本当に面白いスポーツなのに。そんな初心者の君に贈る、競馬用語解説だ。役立てておくれ!!

【あ】

アオる
スタートミスのひとつ。後ろ足で立ち上がるので出遅れてしまう。

明け三歳(あけさんさい)
馬の年齢は数え年なので、生まれて3年目の馬を明け三歳という。

【い】

一馬身差(いちばしんさ)
1着と2着の馬の差がちょうど一頭分あるときの言い方。

一完歩(いっかんぽ)
4本の足すべてで地面を蹴り、宙に上がった状態が一完歩。

一杯(いっぱい)
ゴール前で馬が力を出し切ってしまい、もう余力がないこと。

インブリード&アウトブリード
近親で交配することをインブリード。血統がまったく違う馬同士での交配をアウトブリードという。インブリードの場合、強い馬が生まれるが、体が余り健康ではない。

【う】

ウィナーズサークル
重賞や特別を勝った馬の関係者を表彰するところ。

馬っ気(うまっけ)
牡馬の発情。牡馬が走る前にお〇〇〇んを出して歩いている状態。

【お】

追い切り(おいきり)
レース前の調教のこと。

追い込み(おいこみ)
レース前半は死んだふりをしていて、後半に勝負をかける馬の戦法。

オープン馬(おーぷんば)
獲得賞金が条件枠を超えてしまい、条件戦に出られなくなった馬。

オッズ
予想配当率。

尾花栗毛(おばなくりげ)
たてがみが金髪の馬のことをいう。

親子どんぶり(おやこどんぶり)
同じ馬主や同じ厩舎の馬がひとつのレースで1、2着になること。

折り合い(おりあい)
騎手と馬とのイキがあっているかどうかをいう。

【か】

飼い食い(かいぐい)
馬がエサを食べること。

返し馬(かえしうま)
発走の15分くらい前に行われるウォーミングアップのこと。

肩ムチ(かたむち)
尻にムチを打つとフォームの乱れる馬に他馬を妨害しないように肩に打つ。

勝馬投票券(かちうまとうひょうけん)
馬券のこと。未成年は買えない。

カンカン泣き(かんかんなき)
カンカンとは負担重量のこと。馬が負担重量を苦にすること。

カンバイ
スタートをやり直すこと。

【き】

脚質(きゃくしつ)
馬の得意とするレースの仕方。逃げ、先行、差し、追い込み、自在の5つ。

休養(きゅうよう)
休養には放牧、温泉、笹針の三つがあり、けがを直したり、休んだりする。

休養開け(きゅうようあけ)
レースを遠ざかっていた馬が実戦に復帰する最初のレース。

【く】

グイッポ
馬が空気を飲み込む癖、腹痛の原因になる悪癖のひとつである。

首を使う(くびをつかう)
走るときに首を上下に動かすこと。「名馬は首で走る」ともいう。

クラッシック
桜花賞、皐月賞、オークス、ダービー、菊花賞を指す4歳馬限定戦。

グランプリレース
ファン投票の上位10頭と推薦された馬が出走できるレース。

【け】

血統書(けっとうしょ)
血統登録をしている馬にたいして、発行される登録証明書のこと。

【こ】

降着制度(こうちゃくせいど)
レース中に馬が他の馬の進路を妨害した場合のルール。後ろに戻される。

国際交流競走(こくさいこうりゅうきょうそう)
中央競馬会が海外の競馬会と優勝カップを交換しあう競走。

古馬(こば)
5歳以上の馬のこと。

【さ】

サイヤー
馬の父親のこと。

3冠馬(さんかんば)
4歳クラシックをすべて勝った馬に与えられる称号。

【し】

遮眼革(しゃがんたい)
他の馬を怖がらないように前しか見えないようにするための目隠し。

斜行(しゃこう)
レース中真っ直ぐ走れずに他の馬を妨害すること。失格になる。

種牡馬(しゅぼば)
種付けする牡馬のこと。良い成績の馬は年に百頭くらい種付けする。

白旗(しろはた)
スタートのやり直しを知らせるもの。

シンジケート
種牡馬の出資者が種付け権利を独り占めしないように共有すること。

【す】

ステイヤー
長距離を最も得意とする馬。

ズブい
騎手がたくさん鞭を打たないとなかなか前にいかない馬。

スプリンター
1200mまでの短距離が得意な馬。

【せ】

せん馬(せんば)
気性の悪いのをおとなしくさせるために、去勢された馬のこと。

【そ】

ソラを使う(そらをつかう)
レースや調教で走っているときに急に止まってしまうこと。

【た】

ダークホース
人気薄だが勝ちそうな穴馬のこと。

ダート馬(だーとうま)
芝よりもダート(砂)で強い馬。

飛び込み情報! アスミックから競馬SLG『グランプリ・ジョッキー(仮)』が冬頃発売となる。一風変わった視点を取り入れた意欲作だ。

力のある馬が多く、雨にも強い。

タイムオーバー

レースで1着馬より一定時間遅れた場合1ヶ月出場停止になる。

単勝式（たんしょうしき）

1着の馬番号を当てる馬券。

【ち】

調教（ちょうきょう）

レースがどんなものかを体に覚えこませることから始まり、その馬の能力を最大限に伸ばしてやることをいう。

調整ルーム（ちょうせいるーむ）

競馬場内にある騎手の宿舎。レースを公正にするため、前日に泊まり込む。

【て】

テキ

調教師のこと。

鉄砲（てっぽう）

休養あがりの馬を出走させること。

出ムチ（でむち）

好位置を取るためにスタート直後に馬にムチを入れること。

【と】

道中（どうちゅう）

レースの途中のこと。

トップハンデ

一番重いハンデ（負担重量）。

トモが出る

成長途上だった腰が立派になり、下半身がたくましくなること。

トレセン

トレーニングセンターの略。美浦と栗東の2か所がある。

【な】

内国産種牡馬（ないこくさんしゅぼば）

日本のレースで走っていて、そのまま繁殖に上った種牡馬。

長手綱（ながたづな）

通常より手綱を長くして馬の気に任せて乗ること。長距離レースに多い。

流れ込む（ながれこむ）

逃げ、先行馬がぎりぎりまで逃げ粘りそのまま1着でゴールインすること。

夏競馬（なつけいば）

6月終わりから9月半ばまでの福島や札幌、新潟などでの開催をいう。

【に】

二走ボケ（にそうぼけ）

休養明けで好走した馬が二走めで凡走してしまうこと。

日曜日追い（にちようびおい）

翌週のレースに出る馬が本追いきりではなく、準追いきりをすること。

二の脚（にのあし）

直線で一杯になったように見えながらそこからまた伸びてくること。

入厩（にゅうきゅう）

3、4歳の馬が牧場からトレセンにやってくること。

入着（にゅうちゃく）

5着以内に入ること、単に『着』ともいう。

【の】

ノーマーク

まったく人気がなくて、新聞の予想で印がつかないこと。

ノミ行為（のみこうい）

正規の窓口以外で馬券を買うこと。法律で禁じられている。

ノメる

雨の日などに濡れた地面を蹴ったときにズルっと滑ることをいう。

乗り替わり（のりかわり）

前のレースに乗った騎手が乗らず別の騎手が乗ること。

【は】

肌馬（はだうま）

種付けをして子供を生む馬で繁殖牝馬ともいう。牧場の宝でもある。

パドック

レース前に馬を観客に下見させる場。

ハミ

馬にくわえさせる棒状の金具。

馬名登録（ばめいとうろく）

馬をレースに出すための登録。カタカナ9文字以内。

パンパンの馬場（ぱんぱんのばば）

コースがからからに乾いた状態。芝の場合は理想的な状態。

【ひ】

ビギナーズラック

初めて競馬場にいった人が馬券を的中させて儲けること。

ひと叩き（ひとたたき）

一度レースをつかう時にいう。「休み明けを一叩き」などという。

【ふ】

複勝式（ふくしょうしき）

二着あるいは三着までに入る馬番号を当てる馬券。配当は安い。

フケ

牝馬の発情のこと。春先に多く、「フケがきた」などという。

不良（ふりょう）

雨がひどく、コース上に水溜まりができているような状態。

NAKAYAMA RACE COURSE
JRA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

【へ】

別定戦（べっていせん）

重量の条件が定められているレース。

【ほ】

放馬（ほうば）

馬が暴れて騎手を振り落とし空馬のまま走り出してしまうこと。

【ま】

マークカード

馬券を買う際に記入するカード。

マイル

1マイル＝約1600m。

万馬券（まんばけん）

払戻し金が百倍をこえる馬券のこと。

【み】

右回り（みぎまわり）

ほとんどのコースが右回りだが、東京と中京だけは左回りである。

身っくい（みっくい）

馬が自分で自分の前足などをかむ癖。ストレスがたまった馬に出る症状。

【む】

向こう正面（むこうしょうめん）

観戦スタンドの反対側の直線コース。バックストレッチのこと。

ムラ馬（むらうま）

勝った次のレースを惨敗したり、いつ走りだすかわからないクセ馬のこと。

【め】

メンコ

馬がかぶるマスク。

【も】

もったまま

手綱を持ったままムチを使わないですんなり勝つこと。大楽勝。

盛り塩（もりじお）

安全祈願の意味でパドックに向かう馬のお尻の上に塩を盛ること。

【ゆ】

誘導馬（ゆうどうば）

レースに出走する馬を引率する馬。

【ら】

落馬（らくば）

騎手が馬から落ちること。運の悪いときは死んでしまったりする。

ラップタイム

1ハロンごとのタイム。馬のスピードの変化を知るため。

【れ】

裂蹄（れってい）

蹄壁が裂ける病気。再発しやすい。

連勝複式（れんしょうふくしき）

一着、二着の組み合わせを当てる馬券。順番はどっちが先でも可。

連対（れんたい）

2着までに入ること。連がらみともいう。連対率は馬の人気を左右する。

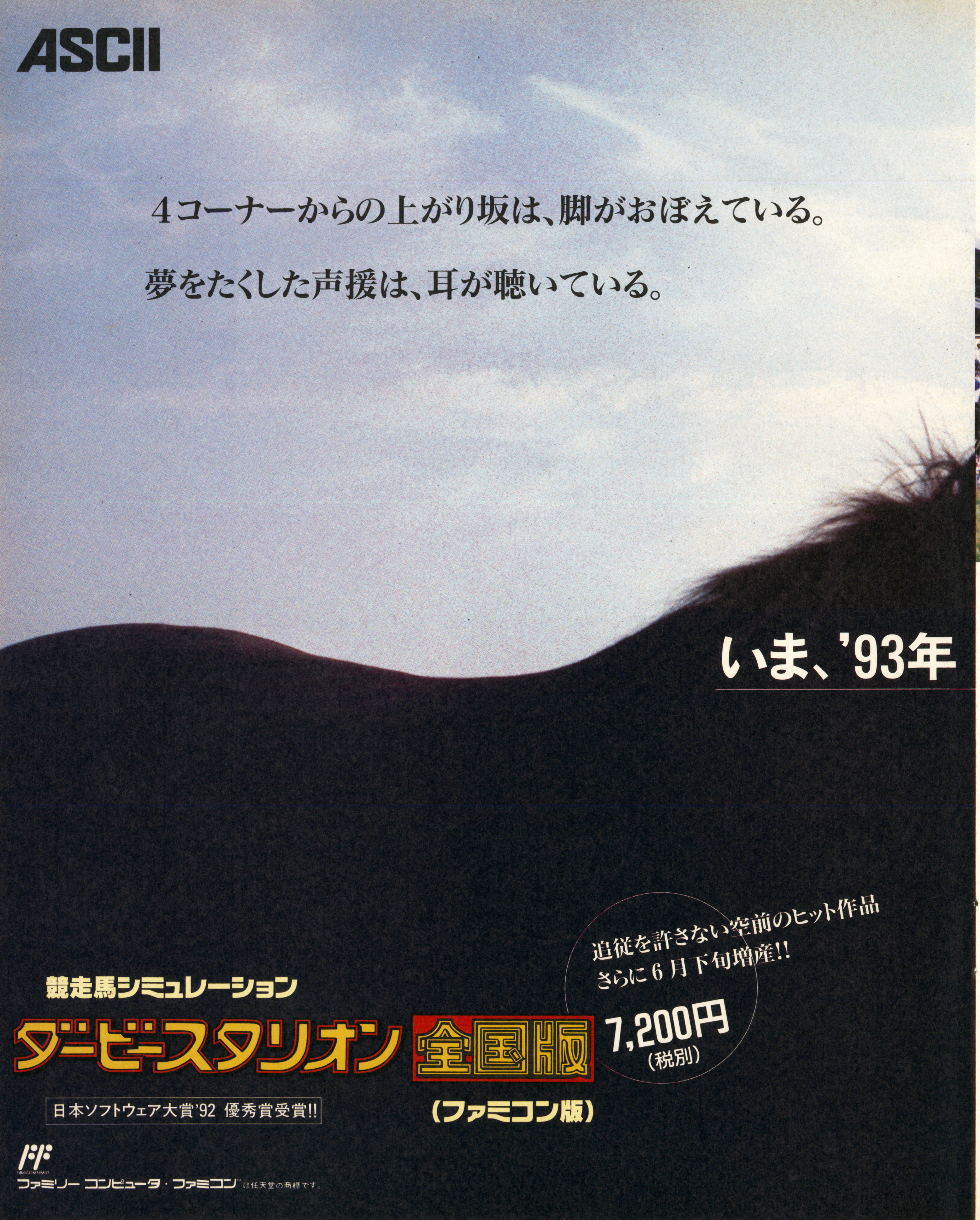
連闘（れんとう）

2週続けてレースに出すこと。

【わ】

枠番連勝（わくばんれんしょう）

1、2着の枠番号の組み合わせを当てる馬券。同じ枠に2頭いればどっちがきても当たりになる。



ASCII

4コーナーからの上がり坂は、脚がおぼえている。

夢をたくした声援は、耳が聴いている。

いま、'93年

追従を許さない空前のヒット作品
さらに6月下旬増産!!

競走馬シミュレーション

ダービースタリオン 全国版

（ファミコン版）

7,200円
（税別）

日本ソフトウェア大賞'92 優秀賞受賞!!

ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

Victor

空前の競馬ブームのなか、競馬の夢とロマンを集大成した
禁断の本格的競馬シミュレーションソフトがいよいよこの秋発売になる。
あのソフトや例のソフトを遥かに超えた興奮の究極の
競馬ソフトであることを保証します。

クラシック・ロード

CLASSIC ROAD

今秋
発売
価格未定

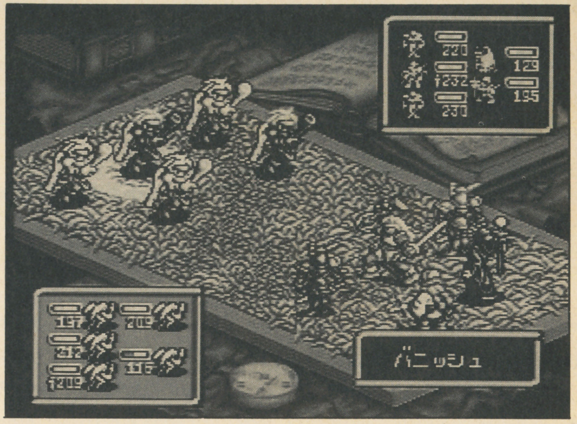
学生・生徒または未成年者でも、この
ソフトの勝馬投票券を購入できます

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

SUPER! テク道場

好評につき「オウガ」徹底攻略第2弾！



'93年度最高傑作ファンタジーSLG

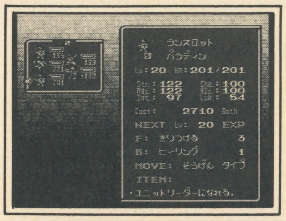
伝説のオウガバトル

SFC	クエスト	発売中	9600円(税別)	12メガ

クラスチェンジの章

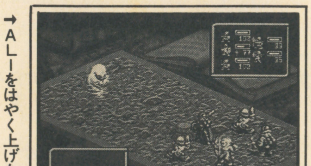
売れに売れている『伝説のオウガ～』。前回の攻略をもとに楽しんでいる人も多いことだろう。今回も引き続いて、ゲームの解析&報告をしていく。まずはクラスチェンジから。

最初のクラスチェンジで善悪が決定される



ランスロット
パラディン
Lv:20 HP:201/201
Str.:122 Cha.:100
Agi.:122 Ali.:100
Int.:97 Luk.:54
Cost: 2710 Goth
NEXT Lv: 20 EXP
F: きりつける 3
B: ヒーリング 1
MOVE: そうげん タイプ
ITEM:
・ユニットリーダーになれる。

←強くなりがちなランスロット。ALIを下げないように



→ALIをはやく上げたいならアンデット系との戦いが○

な～んにも考えないでチェンジするなかれ

プレイヤー間の情報でよく耳にするのが、〝いつの間にか悪の軍団になっちゃって困ったよ～〟という問題である。

悪の軍団、つまりカオスフレームが低いのだが、悪いことしていないのに悪に進んでしまうケースもある。

原因はひとつ。手持ちのキャラクターの職種が、悪に染まりやすいタイプばかりということだ。悪に傾きやすいクラスとは、ニンジャやウィザード、バーサーカーなどである。次ページのフローを見ると分かるとおり、これらはＡＬＩが低くないとチェンジできないものばかり。

例えばファイターを使っていたとしよう。レベルが上がるにつれ、クラスチェンジが可能になる。ただし最初に転職できるクラスは、上記の職業が多いはず。これは敵よりも高いレベルで戦うと、ＡＬＩやＣＨＡが下がってしまう、という法則に基づく。

初期状況のキャラクターのＡＬＩはどれも40～50ぐらいの設定なので、敵よりも低いレベルで戦っていかないと、ナイトへチェンジするのは難しい。チェンジ条件である、ＡＬＩやＣＨＡを50にキープできないためである。

序盤はユニット数が少ないので、どうしても決まったユニットを使うことになり、低いレベルでのＡＬＩやＣＨＡ上げ作業は厳しい。レベル5、6で転職してしまうと、ウィザードやニンジャになりやすいのはこのためだ。

これらのクラスはＡＬＩが上がりにくいので、都市の解放やイベントに関わるとカオスフレームが減りやすい。中盤まで慎重に育ててＡＬＩを上げ、ナイトやサムライにしてやろう。このことは他の初期キャラにもいえる。

レベルが上がってもチェンジできない場合は

集団を乱すやつはどこにでもいるものだ

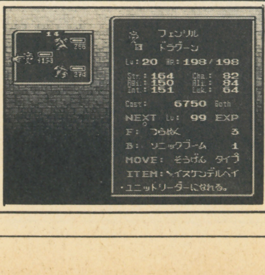
せっかく条件レベルまで上げたのにチェンジできないキャラほど、困ったものはない。原因は、ＡＬＩとＣＨＡの数値が条件にあってないこと。性格の良い（ＡＬＩが高い）バーサーカーやニンジャなどがいる場合、どうすればよいか。

思いきって前のクラス（この場合はファイター）に戻してみよう。で、またクラスチェンジの項目を選んでみる。うまくいくとナイトやサムライに転職することができるはず。逆もまたしかり。

サムライやナイトなら戦闘用、解放用どちらにも使えるので、嬉しいことこのうえもない。ＡＬＩが低くパラディンになれないナイトをブラックナイトにした場合でも、戦力がアップするので良しとしよう。

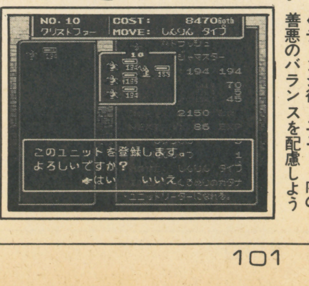
ただしチェンジの際の注意点として、ふたつ述べておく。ひとつはステータスに合っているクラスに転職すること。ＳＴＲの高いナイトをウィザード系にしても意味はない。戦力にならないので、変えないほうがまだマシである。逆についても同じことが言える。よくよく考えてからチェンジさせよう。

ふたつめは、クラスチェンジをする前に必ずセーブをすること。前のクラスに戻した場合、必ず上に転職できるとは限らない。チェンジできるクラスがなければ迷わずリセットすべし。



フェンリル
ドラグーン
Lv:20 HP:198/198
Str.:164 Cha.:82
Agi.:150 Ali.:84
Int.:151 Luk.:64
Cost: 6750 Goth
NEXT Lv: 99 EXP
F: つらぬく 3
B: ソニックブーム 1
MOVE: そうげん タイプ
ITEM: ヘイスケンデルベイ
・ユニットリーダーになれる。

←AGIとLUKは、クラスに関係なく高いほど良い



NO. 10 COST: 8470Goth
クリストファー MOVE: しんりん タイプ

このユニットを登録します。
よろしいですか？
◆はい いいえ

←チェンジ後、ユニット内の善悪のバランスを配慮しよう

向かうところ敵なし！ 強力無比な最強ユニット

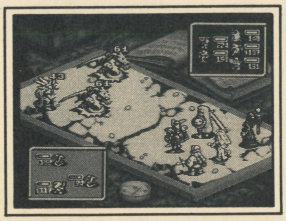
人間タイプのクラスが最終的には使えるのだ

最も強いユニットを作ること。誰もが目指す究極の夢である。全75種類のクラスの中から、最大５体を選んでのユニット編成。では、最強であろうユニットとはどういったものなのか。

前列には肉弾戦、後列には魔法戦の専門クラスを配置しておく。戦闘での役割を認識、得意の攻撃法で戦わせよう。例えばパラディンは前列、ネクロマンサーなら後列に配置したとする。どちらも前衛、後者のスペシャリストである。この場合、敵ユニットが肉弾か魔法のどちらで攻めてきても勝つ確率が高い。このようにユニットのバランスを考えることが大事である。

バランスを重視するなら、上記のクラスにぜひビショップを加えてほしい。パーティー全員を同時に回復させるヒーリングプラスを２回も使用できる。都市や教会でゆっくりと体力を回復させるのは難しい。こいつを加えて、キャラが死ぬ確率を下げてやろう。

以上の理由から、戦士系と魔法使い系、僧侶系など人間タイプのスペシャリストを中心に編成することで、最強ユニットは作成できる。ちなみにテク道場では前列をジェネラルとドラグーンで固め、後列をリッチとビショップ、プリンセスにしてある。ご存じのようにプリンセスをリーダーにすると、全てのキャラの攻撃回数が、１回分増える。肉弾攻撃が８回、全体魔法攻撃が６回になるわけだ。回復はビショップによる、全体ヒーリング×３で安心。１回きりの戦闘なら、ビショップをはずしてリッチを２体加えてもよい。まず敵は全滅だろう。なお、前列のクラスはイベントで仲間にできる。



←ジェネラルやドラグーンは、最高の攻撃力、防御力を誇る

全クラスチェンジ条件一覧

L＝LEVEL
A＝ALI
C＝CHA

基本的にクラスチェンジの条件として、一定数のLVとALＩが必要になってくる。転職の際、CHAが関係するのは人間タイプのクラスだけ。なお、下記の一覧表で掲載していないクラスは、チェンジすることはないので省略させていただくことにした。

ファイター

- **ナイト** L:5～A:50～C:50～
  - **パラディン** :15～A:70～ :60～
  - **ヴァンパイア** アイテムの「ブラッドスペル」が必要
- **バーサーカー** L:6～A:0～49C:50～
  - **ブラックナイト** L:16～A:0～30C:60～
- **サムライ** L:7～A:50～C:50～
  - **サムライマスター** L:15～A:70～C:60～
- **ニンジャ** L:6～A:0～49
  - **ニンジャマスター** L:15～A:0～30C:60～
- **ビーストテイマー** L:5～A:25～65C:50～
  - **ビーストマスター** L:12～A:10～50C:60～
    - **ドラゴンテイマー** アイテムの「ドラゴストーン」が必要
      - **ドラゴンマスター** L:20～A:40～60C:65～
- **ドールマスター** L:5～A:30～70C:50～
  - **エンチャンター** L:14～A:50～80C:60～
- **ウィザード** L:4～A:10～60C:50～
  - **ゴエティック** L:10～A:10～35C:60～
    - **ネクロマンサー** アイテムの「死者の杖」が必要
      - **リッチ** アイテムの「死者の指輪」が必要
- **ウェアウルフ** ウェアウルフとの戦いで伝染すること

マーメイド

- **ニクシー** L:11～A:50～C:50～

パンプキンヘッド

- **マッドハロウィン** アイテム「くさったカボチャ」が必要

アマゾネス

- **ヴァルキリー** L:5～A:35～C:50～
  - **フレイア** L:15～A:70～C:60～
- **ウィッチ** L:5～ A:0～65 C:50～
- **クレリック** L:4～A:50～C:50～
  - **プリースト** L:10～A:60～C:60～
    - **ビショップ** L:18～A:70～C:70～
- **プリンセス** アイテムのドリームクラウンが必要

ドラゴン

- **レッドドラゴン** L:7～A:35～65
  - **サラマンダー** L:16～A:35～65
    - **フレアブラス** L:23～A:35～65
- **プラチナドラゴン** L:7～A:65～
  - **バハムート** L:17～A:65～
    - **デスバハムート** L:24～A:65～
- **ブラックドラゴン** L:7～A:0～35
  - **ティアマット** L:15～A:0～35
    - **ドラゴンゾンビ** アイテムの「死者の指輪」が必要

ジャイアント

- **フィボルグ** L:10～A:50～80
- **タイタン** L:15～A:70～
- **ギガンテス** L:8～A:0～40

ヘルハウンド

- **ケルベロス** L:13～A:0～60

オクトパス

- **クラーケン** L:12～A:55～

ホークマン

- **バルタン** L:10～A:45～ C:50～
- **レイブン** L:12～A:0～55 C:50～

エンジェル

- **スローンズ** L:11～A:60～C:55～
  - **セラフィム** L:22～A:80～C:60～

デビル

- **デーモン** L:10～A:0～40C:50～
  - **サタン** L:20～A:0～25C:50～

フェアリー

- **ピクシー** L:10～A:30～70
  - **シルフ** L:20～A:40～60

グリフォン

- **コッカトリス** L:9～A:0～60

ワイアーム

- **ワイバーン** L:13～A:0～55

アイテムの章

装備用やイベント用、使い捨てなど合わせて200種類もあるアイテム。うまい使い方を知ってるか、知らないかでゲームの難易度は大きく変わる。熟読してマスターせよ。

アイテムは上手に使ってこそ価値がある

簡単便利！ 隠れ都市の賢くずるい探しかた

クリスタルボールというアイテムがある。隠れた都市や教会を１ヵ所だけ発見するスグレもの。ただし１個につき１回しか使うことができない。36000ゴートもするだけに何個も買っておくことは財政的にきつい。

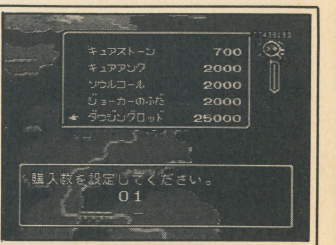
我がテク道場では、画期的な方法でこの問題をクリアした。まず隠れステージである『アンタンジル』に行き、貿易都市イノンゴでクリスタルボールを買おう。敵の死体か都市で発見できれば、タダだしベストなんだけど。要は１個でもいいから手に入れるのだ。入手したら必ずセーブ。次に都市が隠れていそうなステージへ行く。クリスタルボールを使って都市（教会）を発見したら即リセット。ただし、隠れていた場所を覚えておくように。あとはロードを選べば、発見＆解放できるはず。

これならアイテムがなくなることはない。１個あれば充分である。せこいなんて思わないように。すべては金のため、今後のゲーム進行を楽にするためだから。

隠れた都市を解放させるときは、オピニオンリーダーのユニットを使うとよい。ＡＬＩとＬＵＫの高いユニットを２体、移動を大空タイプにするためのグリフォン系を入れておく。主人公のユニットは１日目の派遣コストが０なので、これまた金がいらない。嬉しい限りである。ＡＬＩが高いと支持率は上がるし、ＬＵＫが高いとアイテムが発見しやすくなる。大空タイプだと、どんなに遠いところでも１日はかからない。節約するのにもってこいのユニット編成である。

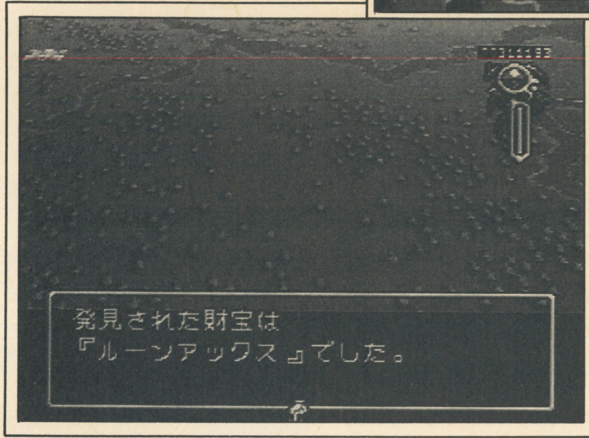
隠れアイテム探しも同じ要領でできる。こちらはダウジングロッドというアイテムが必要。ただし都市や教会と違って、良い装備アイテムが出るまでリセット法で粘ることが可能。妥協する装備アイテムの目安として、次のページにある表を参考にしてほしい。

以上のことは、純粋にゲームを楽しんでいる人なら無理に試す必要はない。



キュアストーン 700
キュアアンク 2000
ソウルコール 2000
ジョーカーのふだ 2000
ダウジングロッド 25000

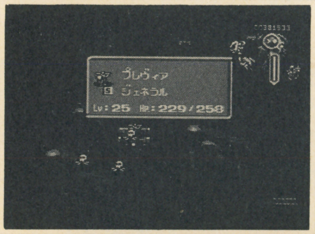
購入数を設定してください。
01



発見された財宝は
『ルーンアックス』でした。

↑ダウジングロッドは、隠れステージ『滅びの都シグルド』の貿易都市カリシンピで買える。価格は2万5千ゴートなり
←ダウジングロッドを使って発見したアイテムがかなり良い物だとしたら、リセットするかどうかはプレーヤー次第だ

各アイテムの本質を見抜くことが重要である



ブレヴィア
ジェネラル
Lv:25 HP:229/258

ガレス
ダークプリンス
Lv:21 HP:211/211

↑→各ステージボスのクラスをチェックする。大抵はそのクラスにありがちな数値にＡＬＩが傾いてある。昼に攻めるのか、それとも夜に攻めると効果的なのか。完璧な作戦を立てることが可能

使い方を知らないために起こってしまうミスとは

使用アイテムの中には、満月の石とワンダーエッグというものがある。前者はウェアタイガーを召喚し、後者はフェアリー、デビル、ゴーレム、ドラゴンのうち１匹を呼び出す。ところが使ったのにアイテムだけが消滅して、何も出現しないという声をよく聞く。なぜか？

ずばり、入れたいユニットに空きがないからである。最低１体分のスペースがあれば、ウェアタイガーやフェアリー、デビルなどのＳサイズクラスは入れられる。２体分のスペースを空けておくと、ゴーレムとドラゴンが出現する。両方とも滅多に手に入らない貴重なアイテム。知らずに使って損しないように注意しよう。

時を操る場合のさまざまな利点

時間を操作するアイテム、光の囁き＆闇の香り。光の囁きを使うと瞬時に正午になり、夜の香りだと真夜中になる変わったアイテム。うまく使うことでふたつの効果が期待できる。

ひとつは派遣ユニットのＡＬＩに合わせて、ベストな状態で戦えること。マニュアルにも載っているようにＡＬＩが高いと昼に強く夜に弱い。ＡＬＩが低いときはその逆。そのステージで派遣しているユニットが、全体的にどちらのタイプかを把握、それに合った最善の時間にしてやることができる。

ふたつ目はレベル上げの調節ができること。前号のテク道場では、最低１日は費やし援助金を得てからクリアしよう、と述べている。しかし、よほど広いマップか後半ステージでない限り、１日かけることはないだろう。へたに粘って戦っていると味方キャラのレベルが上がり過ぎてしまい、カオスフレームが下がってしまう結果となる。各キャラクターのＡＬＩやＣＨＡも下がってしまい、上のクラスにチェンジできなくなることも。

このふたつのアイテムを使ってうまく時間を調節すれば、上記の問題は解決される。試しておくれ。

武器&防具を装備させるポイント〜マスター編〜

派遣ユニットには良いアイテムを

未開のステージをプレーするときは全ユニット中、低レベルのユニットを選んで派遣させるのは常識（ＡＬＩやＣＨＡ、カオスフレームなどの点から）。

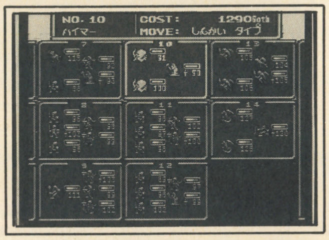
ただしレベルが低いということは、キャラ自体も弱く戦力になりにくい。さまざまな武器や防具を装備させ、キャラクターのパワーアップを計るしか互角に戦う術はない。

装備用のアイテムは全部で100種類。これは装備効果によって、３つのタイプに大別できる。ひとつはＳＴＲやＩＮＴを上げる武器タイプ。次に魔法防御力を高める防具タイプ。最後にどちらとも上昇させる、特殊な装備アイテム。この3タイプのうち、どれか1個を装備させるわけである。

ではベストな装備条件とは、どういったものであるのか。基本的に武器アイテムは、前衛の戦士系キャラに持たせておくとよい。ＨＰが減りにくく、与えるダメージもアップする。なお武器のなかには、ＳＴＲよりＩＮＴの値が上昇するものがある。その場合は、後衛の魔法使い系キャラに装備させておこう。魔法効果がアップして、良い結果が得られるはず。アイテムの上昇値とキャラの攻撃方法を考慮した上で、ベストな装備にしておくことが大事。

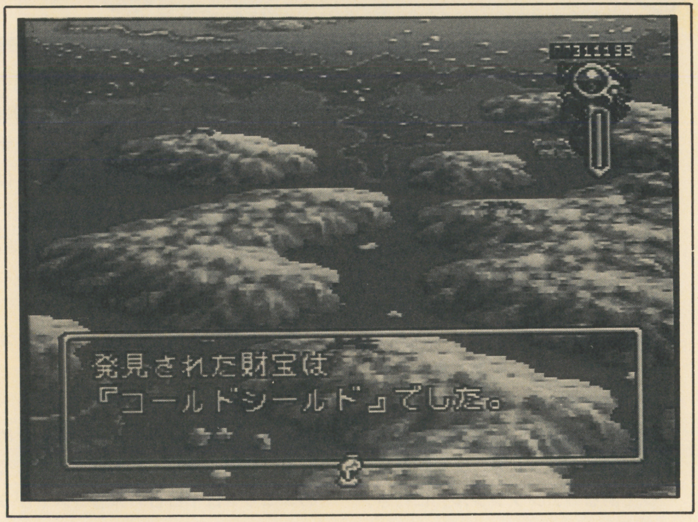
防具についても同じことが言える。各クラスにはそれぞれ苦手な属性があり、初期クラスから上級クラスになるにつれ、その弱点は顕著なものとなる。例えばパラディンやサムライマスター、セラフィムなどの善に傾いているクラスは、極端に暗黒系の魔法や特殊攻撃に弱く、反対にブラックナイトやニンジャマスター、リッチなどは神聖系の攻撃に脆い。これらの弱点をカバーするために防具は有効に使おう。

正しい装備例を挙げてみよう。漆黒の鎧というアイテムがある。耐物理が＋８、耐暗黒は＋４になる反面、耐神聖が３ポイント分マイナスになってしまう防具である。本来なら、アイテム名からくるイメージとして、悪の属性のクラスにピッタシという感がある。が、それらのキャラは元来、暗黒系攻撃には強いので無理に上げる必要はない。ましてや苦手である神聖攻撃に対して、ますます耐性がなくなってしまう。とても使いずらいキャラクターになってしまうこと請け合いだ。各クラス独自の雰囲気に合った装備をするのも楽しみ方のひとつだが、やはり戦力的にパワーアップさせないと装備させる意味がないのではなかろうか。


NO. 10 COST: 1290Goth
ハイマー MOVE: しんかい タイプ

↑オクトパスに雷鳴の指輪。ベストな装備である。でもどこに装備するのか疑問

↓下の表にある強力なアイテムを入手するには、前ページのリセット技を使ってもよい


発見された財宝は
『コールドシールド』でした。

ということで漆黒の鎧は善のクラスに装備させるべきである。防具は弱点を補うためにあるものだと、肝に命じておこう。

使い方が難しいのが指輪や御守りなどのアイテム。攻撃面と防御面、両方が上昇する物が多いので、前衛か後衛どちらに使うかが悩みどころである。上昇ポイントが多いので、全体的にステータスが低いキャラに持たせるのが良いだろう。また、主人公に装備させてもGood。死なれては困るキャラに持たせておけば問題ない。

以上の点から、マップ攻略前に派遣ユニットに装備させる大切さが理解してもらえたと思う。応用として毎回、戦闘直前にアイテム交換をする戦法もある。戦うユニットだけに最高装備を施してやるのだ。これなら敵よりもかなりレベルが低くても勝てるはず。ただし戦闘のたびに行うので面倒ではある。

BEST装備アイテムTOP8

選択基準は上昇P合計数の多い順に選んである。武器は実際には上昇P数があまりないのがわかる。

順位	分類	アイテム名	属性	価格	STR	INT	耐物理	耐火炎	耐冷気	耐雷撃	耐暗黒	耐神聖	上昇P合計数
1	護符	エルダーサイン	物理	53000	＋11	＋5					＋16	＋14	46
	護符	大天使の羽	神聖	49000		＋16	＋7					＋23	
3	盾	オウガシールド	物理	67000			＋18				＋21		39
4	指輪	加護の指輪	神聖	17500		＋5	＋12					＋14	31
5	鎧	スノーマント	冷気	18000			＋11		＋16				27
6	剣	ファフニール	暗黒	153000	＋20	＋4							24
	指輪	雷鳴の指輪	雷撃	13800	＋3					＋15		＋6	
8	護符	雷のオーブ	雷撃	17200	＋6					＋17			23
	盾	コールドシールド	冷気	6300			＋8		＋15				
	指輪	ルシファーリング	暗黒	51000	＋21						＋17	−15	

戦略の章

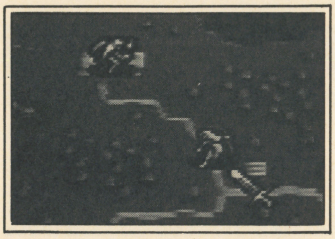
やはりカオスフレームを下げずにゲームを進めたいもの。そこで、カオスフレーム満たんで全ステージをクリアした我々が編み出した、簡単ステージ突破法を紹介しよう。

カオスフレームの低下を防ぐステージクリア法

ユニットの構成と配置場所が進行のポイント

まずはユニット編成からはじめよう。解放用と戦闘用の２つのユニットを作成する。解放用ユニットはＡＬＩの高いキャラで構成し、低空か大空にできるキャラを必ず加えること。戦闘用は今できる限りの強いキャラを集めてしまおう。詳しくは右の目的別ユニット構成術を参考にしてほしい。

この２つのユニットを作成したらスタート。手始めに解放用ユニットを派遣して、敵の本拠地そばの都市か教会を解放せよ（イラスト①）。解放したら、“クリーグブーツ”を使って戦闘用ユニットを呼びよせる。そして戦闘用ユニットをその都市から、敵の本拠地近くに移動させよう（イラスト②）。戦闘用ユニットを配置する場所は、ボスとの戦闘にカウントされないぎりぎりの位置。すると敵ユニットは戦闘用キャラに向かって進行してくる。このユニットが敵のお相手をするというわけ。したがって戦闘用ユニットには、強いキャラを加えておく必要がある。この方法を取ることによって、一度解放した町を再度奪われてしまう心配も激減する。ここまでが第１段階。

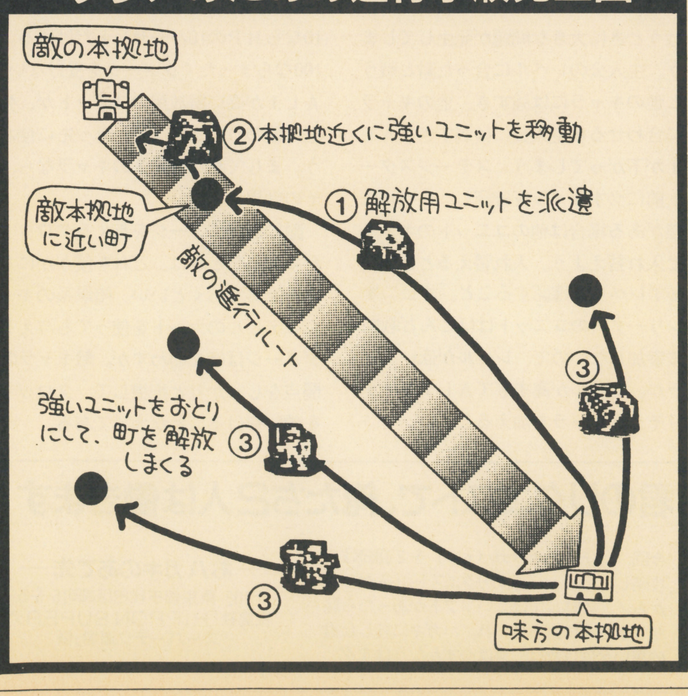


↑敵の本拠地と戦闘用ユニットの距離はこれぐらい。離れすぎると敵に逃げられてしまう

次は解放用ユニットを派遣して都市や教会を解放しまくる（イラスト③）。敵は戦闘用ユニットがくいとめてくれるので、弱くても問題ない。

またＣＨＡを高くしておけば、移動中に中立キャラクターを仲間にすることができるので、一石二鳥といえる。ＣＨＡを上げる方法は次を参照してくれ。全ての都市や教会を解放し終わった時点で第２段階終了だ。

クリアのための進行手順完全図



目的別ユニット構成術

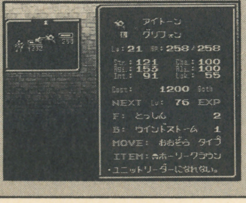
解放用と戦闘用。それぞれに最適と思われるキャラクターと、そのキャラを使った構成術をあますところなく公開する。

解放ユニット最適キャラ	戦闘ユニット最適キャラ
第１の条件はＡＬＩが高いこと。その点を踏まえるとクレリックやナイト、エンジェルが最適。グリフォンを入れたのは、大空ユニットにするため。	ＡＬＩやＣＨＡを気にせず、ひたすら強いキャラを選ぼう。序盤であればウィザードやドールマスター、中盤ならゴエティックやプリンセスで決まりだ。
クレリック系	ウィザード系
ナイト系	ニンジャ系
エンジェル系	ドールマスター系
グリフォン系	プリンセス

●ではこのキャラクターをどう使うのか？

最前線で行動することはめったにないが、レベル調整で戦うときのことを考えてナイトを前列に配しておく。後列にはクレリックとグリフォンを置いておこう。

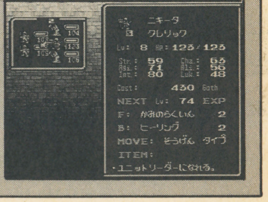
➡ＡＬＩが低めのグリフォンだが、上手に戦えば高くするのも夢ではない



```
アイトーン
グリフォン
Lv:21 HP:258/258
Str: 121  Cha: 100
Agi: 153  Ali: 100
Int:  91  Luk:  55
Cost:      1200 Goth
NEXT Lv:    76 EXP
F: とっしん        2
B: ウインドストーム  1
MOVE: おおぞら タイプ
ITEM: ホーリークラウン
・ユニットリーダーになれない。
```

序盤では後列にウィザード系とドールマスター、プリンセスを配置する。前列にはニンジャやサムライを置く。最も攻撃に適した配置をすることが大事。

➡プリンセスがいなければ、後列にウィザードを２人とクレリックでもかまわない

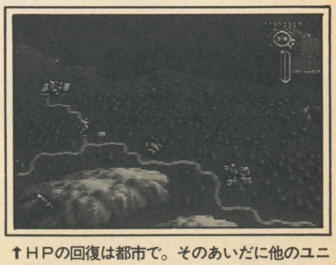


```
ニキータ
クレリック
Lv: 8 HP: 125/125
Str: 59  Cha: 65
Agi: 71  Ali: 56
Int: 80  Luk: 48
Cost:      430 Goth
NEXT Lv:    74 EXP
F: かみのらくいん  2
B: ヒーリング      2
MOVE: そうげん タイプ
ITEM:
・ユニットリーダーになれる。
```

解放に加えて、キャラのレベルアップを謀る

このクリアー法は、カオスフレームを下げずにステージをクリアーするということだけに留まらない。ＡＬＩ、ＣＨＡを下げず、しかも安全にキャラのレベルアップができるというおまけがつく。ユニット編成画面にして、レベルアップしたいユニットを確認。そのユニットを解放用ユニットの派遣と同時に、敵の本拠地へ向けて移動させる。敵の本拠地近くまで来たら戦闘用ユニットを少しだけ離し、その場所にレベルアップしたいユニットを配置する。そして戦闘を繰り返せばよい。負けても後ろには最強の戦闘用ユニットが控えているので大丈夫。ＨＰが減ったら近くの都市まで移動し、かわりのユニットを戦わせる。またＨＰが減ったら次のユニットと、３ユニットぐらいをローテーションさせて戦わせよう。これで安全は確保できる。

次にＡＬＩ、ＣＨＡを下げない方法だが、じつは簡単。敵をクリックしてレベルを調べ、味方ユニットより低かったら戦わなければいい。最後の仕上げはボスを倒すだけ。援助金が入り次第、取り掛かろう。ＡＬＩの高いユニットがベスト。以上が我々の編み出したステージクリア法だ。



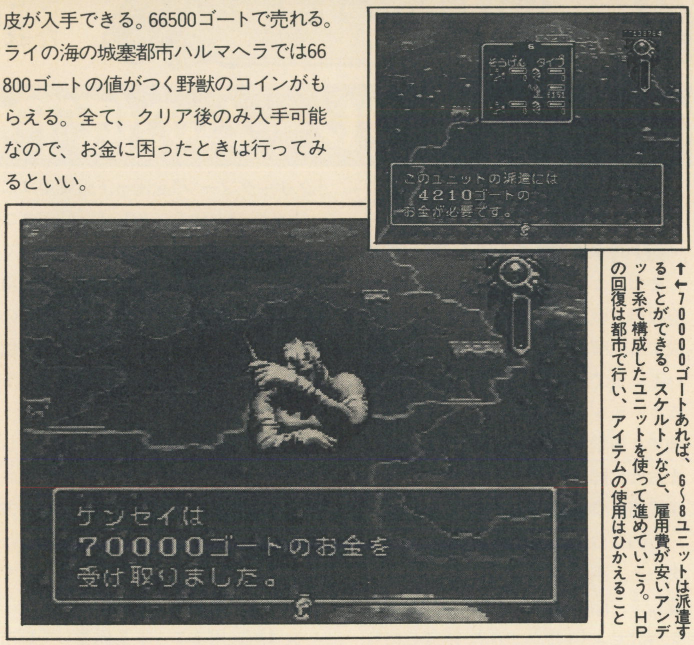
↑ＨＰの回復は都市で。そのあいだに他のユニットを戦わせておけば無駄な時間が省ける

悪の軍団になっても、ゲームは続けられる

悪の軍団だけが受けられる嬉しい恩恵の数々

民衆の支持など無視して、悪の道を突き進むのも楽しみ方のひとつ。ただ悪の道を進む弊害として、援助金が少ししかもらえないということが挙げられる。慢性的な金欠状態に陥りやすいわけだ。しかし、援助金が少しでもゲームを続けることは可能。総資産が、70000ゴート以下になってしまったら、シャロームの辺境にある工業都市アブデラへ行く。すると 70000 ゴートももらえるのだ。もとの資産と合わせれば、なんとか1ステージは戦えるはず。お金をもらえる回数はステージをクリアした数と同じなので、クリアするたびに行けば、進軍は可能だろう。資産が70000ゴートを少し上回るときは回復アイテムを買えばいい。

悪の軍団だけの特典は他にもある。カストロ峡谷の貿易都市フェルガナではセントールの像がもらえる。ディアスポラの魔法都市アングレームへ持って行けば10000ゴートと交換できる。ガルビア半島のガルビアでは黄金のメダルが入手できる。ただしカオスフレームが低すぎては駄目。86000ゴートで売却可能だ。永久凍土のバルハラではロストメダリオンが手に入る。ロストメダリオンは84000ゴートで売れる。アンタンジルの工業都市ガボンでは死霊秘法がもらえる。99000ゴートもの値がつく高価なもの。アラムートの城塞では、工業都市キングアバリオスで我欲の石臼か銀糸のマントが手に入る。カオスフレームが低めなら我欲～で、0に近ければ銀糸～だ。それぞれ109800、62000ゴートで売却可能。ダルムートの砂漠の城塞都市カーンガーンでは黒獅子の毛皮が入手できる。66500ゴートで売れる。ライの海の城塞都市ハルマヘラでは66800ゴートの値がつく野獣のコインがもらえる。全て、クリア後のみ入手可能なので、お金に困ったときは行ってみるといい。


このユニットの派遣には
4210ゴートの
お金が必要です。

ケンセイは
70000ゴートのお金を
受け取りました。

↑←70000ゴートあれば、6～8ユニットは派遣することができる。スケルトンなど、雇用費が安いアンデット系で構成したユニットを使って進めていこう。HPの回復は都市で行い、アイテムの使用はひかえること

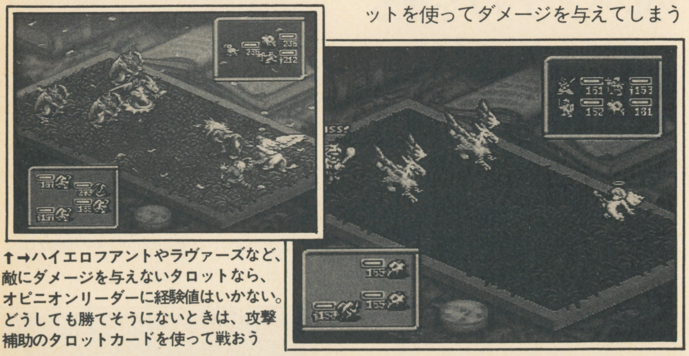
戦わずしてオピニオンリーダーのレベルを上げる

タロットカードを使った戦闘の経験値のゆくえ

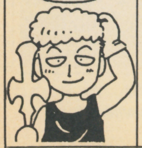
カオスフレームの低下と危険を避けるために、オピニオンリーダーを戦闘に参加させない人も多いと思う。そんな人の中で、戦ってもいないのにレベルが上がっていることに、疑問を感じた人はいないだろうか。実を言うと、主人公は戦わなくてもレベルが上がるのである。原因はタロットカード。タロットを使って敵を倒すと、その経験値は全てオピニオンリーダーにいってしまう。注意しなければいけないのは、主人公のレベルが上がり過ぎてしまうこと。これはタロットの使い方しだいで、ある程度防ぐことができる。マジシャンやハーミットなど、攻撃を加えるカードでとどめをささないようにすればいい。敵が強そうなら、まずタロットを使ってダメージを与えてしまうこと。レベルを上げたければ、その逆をすればいい。これで主人公のレベルは思いのままだ。この方法で注意しなければならないのは、経験値がいくのはオピニオンリーダーだけであるということ。その他のキャラにはいかないので、ユニット内でレベルの格差が生じてしまうのだ。そのまま続けると、戦うときに大きな問題が発生してしまう。主人公のレベルに合った敵と戦うと他のキャラには強すぎ、他のキャラに合わせると主人公には弱すぎてALIが下がってしまう。ステージスタート前に必ずキャラを確認し、レベルに差がある場合は他のユニットのキャラと入れ替えよう。入れ替えるときは、必ずレベルを確認すること。オピニオンリーダーのユニットはほとんど戦闘に参加しないので、レベルが低いキャラか、レベルが高すぎてALIが下がりそうなキャラを加えるとよい。

またタロットの使い方ひとつで、戦闘は有利にも不利にもなる。敵だけでなく味方もダメージを受けてしまうため、使えないと決めつけてしまいがちなサンだが、使うユニットと相手によっては非常に役立ってくれる。サンで受けるダメージはALIによって決定される。80ならHPの80パーセント、10ならHPの10パーセントだけ残る。100ならまったくダメージを受けない。ALIが高い解放用のユニットが、強敵に襲われたときなど、真っ先に使おう。まして敵が暗黒系のキャラなら、その効果は絶大。

敵に直接ダメージを与えるタロットが多数あるときは、どれを使うかにも気を配っておくといい。暗黒系のキャラにデビルのカードを使っても与えるダメージはほんのわずか。敵キャラの弱点をしっかりと把握して、タロットを使い分けることが大事である。


↑→ハイエロファントやラヴァーズなど、敵にダメージを与えないタロットなら、オピニオンリーダーに経験値はいかない。どうしても勝てそうにないときは、攻撃補助のタロットカードを使って戦おう

師範 シュガー健政



隠しステージ『ドラゴンズヘブン』に行く方法を伝授！ ファイアクレストという名前のオピニオンリーダーを作るだけ。限られた時間でプレーするときにオススメのマップだよ。

師範代 ナップ金太

ねーねー、みんなどっちの方ができがいいと思う？ やっぱりPCかな。でも、どうせ両方とも買っちゃうんだろうなあ。あー早く死ぬほどやりたいぜ。ストIIダッシュを。

君のリクエストで、俺たち2人は働きます

今回、『伝説のオウガバトル』を2回続けて攻略したのは、みんなのリクエストが多かったから！ 攻略してほしいソフトがあったら恥かしがらずに送ってくれ。ハガキに託した君の思いが強ければ、夢は必ずかなうはず!!

―おハガキのあて先―
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
宝島社「HIPPON SUPER／」
「スーパーテク道場」係

人気ソフト中古価格相場データバンク

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

中古ソフト情報局

だんだん雨が多くなって、なんとなくうっとうしい季節です。ジメジメしているときにはうっかりしているとアチコチにカビが生えてきます。大事なゲームソフトにカビを生やさないように、手入れはキチンとしておきましょうね。ところで今回の特集は人気最高潮のジャンル、RPGです。

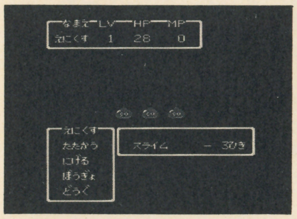
データバンクトピックス

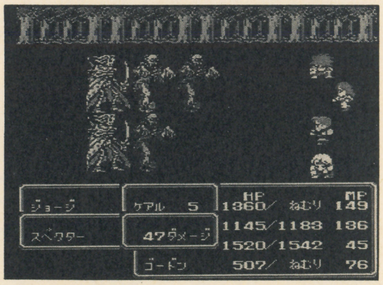
ゲームジャンルの壁を越えて進化するRPG

『DQ』『FF』など人気作品が揃っているRPGは、すべてのジャンルに広がっていく

ボードゲームから発展していったRPG

ドキドキする冒険、感動的なストーリー、誰も知らない謎を追う好奇心。多くのゲームジャンルの中で最も人気の高いＲＰＧは、プレイヤーの冒険心をかきたててくれます。『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など誰でも一度はプレイしたことがあるＲＰＧは、どのようにしてできあがったのでしょうか。ＲＰＧの原型はパソコンが普及する前からありました。現在の『Ｄ＆Ｄ』などに代表されるテーブルトーク型ＲＰＧがそれです。実際に冒険者を操るプレイヤーとゲームの進行を司どるマスターで行う冒険であり、戦いやイベントの判定はサイコロまかせになっています。大勢の人間が集まってプレーするので、実際にパーティーを組んで冒険しているようだったり、人間同士なので冒険のかけひきを楽しめるのが、最大の特徴です。それでも、最低２人はいないとゲームにならないという欠点も合わせ持っていました。この欠点をなくし、面倒な判定の要素をコンピューターにまかせたのが、今のＲＰＧの始まりです。このため初期のＲＰＧである『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の判定方法は、テーブルトークものと同じ形になっているのです。

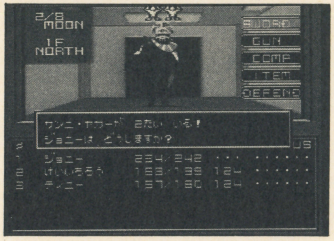

なまえ LV HP MP
えにくす 1 28 0
えにくす
たたかう
にげる
ぼうぎょ
どうぐ
スライム － 3ひき


ジョージ
ケアル 5
HP MP
1360/ ねむり 149
スペクター
47ダメージ
1145/1183 136
1520/1542 45
ゴードン 507/ ねむり 76

←↑初期の国産ＲＰＧは『ウィザードリィ』や『ウルティマ』を参考にして作られたものがほとんどです。『ドラゴンクエストII』『ファイナルファンタジーII』

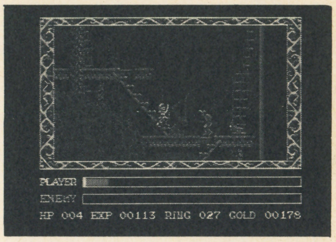
もはやジャンル分けは不可能になった?!

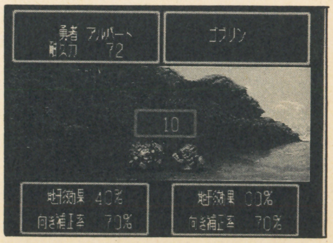
↓敵と出会うと、コマンドを選んでキャラの行動を決定するＲＰＧ。（真・女神転生）


2/8 MOON
1F NORTH
SWORD
GUN
COMP
ITEM
DEFEND
ジョニー 234/242
けいいちろう 1

コンピュータという媒体を通じてゲームジャンルのひとつを築きあげたＲＰＧですが、他にもいろいろなジャンルが登場するようになるとＲＰＧも次第に変化してきました。つまり、他のジャンルと融合したＲＰＧが次々と現われてきたのです。直接モンスターと戦うことができるアクションＲＰＧです。マップ上で敵とぶつかるのが戦闘そのものだったり、パンチやキックなど技を繰り出さなければならないものなどが上げられます。これと似たようなものに、戦闘にシューティングの要素をとりいれたゲームもあります。さらに戦略性を重視したシミュレーションＲＰＧも登場しました。これも細かく見ると、戦闘シーンにだけ戦略性を持たせたものや、キャラクターの移動にもヘックスを利用したものなどが上げられます。それに数は少ないですが、移動はアドベンチャー風のコマンド選択のＲＰＧもあります。このようにＲＰＧは、他の様々なジャンルを吸収しながら、新しいゲームを生み出しているのです。そういう意味からも、ＲＰＧというハッキリした境界線をひくことが難しくなってきているのが現状です。これからも新しいものが出現するたびに、新しいシステムのＲＰＧで遊べるようになるかもしれませんね。

↓敵との戦いはアクションゲーム並み。指先のテクニックが勝敗を決める。（イースIII）


PLAYER
ENEMY
HP 004 EXP 00113 RING 027 GOLD 00178

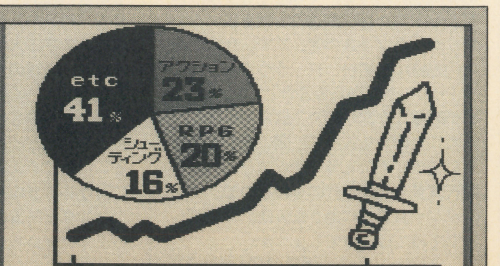

勇者 アルバート
耐久力 72
ゴブリン
10
地形効果 40%
向き補正率 70%
地形効果 00%
向き補正率 70%

↑キャラクターのいる地形や向きなども考えてゲームを進める。（アルバートオデッセイ）

全ゲーム中、RPGの普及率を探る!

円グラフを見ると分かるように上位３ジャンルのアクション、ＲＰＧ、シューティングは同じくらいの範囲を占めている。その中でＲＰＧは堂々の第２位。他のふたつよりも比較的新しいジャンルだけれど、なかなかの健闘ぶりといえます。

折れ線グラフは年ごとのRPGの生産数と今後の予想を示しています。４月号でも触れたように、シューティングゲームのタイトルリリースは減少気味なのに対して、ＲＰＧは着実に本数を伸ばしています。さらに特集のところでも述べたように、これからもっと新しいＲＰＧが登場する可能性があるのです。



●中古価格相場の“前比”とは、前回５月号で調査した時点（'93年2月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは－になっています。

●スーパーファミコン●

タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アルバートオデッセイ	9600	6200	—	3600	—	RPG
イーハトーヴォ物語	9700	5800	—	3200	—	AVG
インターナショナル・テニスツアー	8900	5800	—	3400	—	SPG
ウィザードリィV	9800	4500	0	3000	0	RPG
ウルトラセブン	8800	5700	—	3200	—	ACG
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡	9800	7200	—	3900	—	SLG
SDガンダム外伝2 円卓の騎士	9500	4500	0	3700	0	RPG
EDO NO 牙	8900	6800	—	3100	—	ACG
NBAプロバスケットボール	9800	5500	0	3800	0	SPG
F1 GRAND PRIX PartII	9800	5700	0	3800	0	SLG
織田信長 覇王の軍団	9500	5600	0	3900	0	SLG
COCOMA KNIGHT	7800	4700	0	2400	0	ACG
カリフォルニアゲームズII	8800	5700	—	3100	—	ETC
餓狼伝説	9800	6200	0	3800	0	ACG
グレートバトル3	8700	6700	—	3400	—	ACG
ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王	8800	5200	0	3400	0	ACT
鋼鉄の騎士	9800	5600	0	3700	0	SLG
コズモギャング・ザ・パズル	7900	4700	0	3100	0	PZG
サイバーナイト	8900	4600	▼300	2400	▼300	RPG
3×3EYES	9500	5600	▼200	2300	▼200	RPG
シムアント	12800	8700	▼100	4500	▼100	SLG
ジャングルウォーズ2～古代魔法アティモスの謎	9500	7500	—	3500	—	RPG
重装機兵ヴァルケン	8800	5800	0	3300	0	ACG
少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800	4600	0	2900	0	ACG
ジョジョの奇妙な冒険	9500	7100	—	3400	—	RPG
初代熱血硬派くにおくん	8900	4100	0	3000	0	ACG
真・女神転生	9800	4900	0	3700	0	RPG
スーパースターウォーズ	8800	4700	0	3100	0	ACG
スーパーダンクスター	7900	6400	—	3000	—	SPG
SUPER TETRIS 2+Bombliss	8500	5400	0	3300	0	PZG
スーパーニチブツマージャン	8800	4200	0	3300	0	ETC
スーパービックリマン	7800	4300	0	2800	0	ACG
スーパーファミスタ2	7900	6400	—	3100	—	SPG
スーパーマリオカート	8900	6200	▼200	3100	▼200	SPG
スーパー桃太郎電鉄II	8800	4700	0	3100	0	ETC
スーパーロイヤルブラッド	9800	5100	0	3800	0	SLG
スーパーワギャンランド2	8300	6600	—	3300	—	ACG
スターフォックス	9800	8000	▼200	4300	▼200	STG
ストリートファイターII	9800	6700	0	3900	0	ACG
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	8000	3600	0	1800	0	RPG
ダンジョン・マスター	9800	3900	▼100	1700	▼100	RPG
超魔界大戦どらぼっちゃん	8800	6700	—	3200	—	RPG
デビルズコース	9800	7700	—	3600	—	SPR
伝説のオウガバトル	9600	8100	—	3800	—	SLG
ドラえもん～のび太と妖精の国～	8000	4800	0	3000	0	ACG
ドラゴンクエストV	9600	6400	▼400	3100	400	RPG
ドラゴンズアース	9800	6300	▼200	3400	▼200	ACG
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	9500	3800	▼100	1700	▼100	RPG
ドラゴンボールZ 超武闘伝	9800	8000	—	4200	—	ACG
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	8800	6700	—	3200	—	SLG
2020年スーパーベースボール	8900	6800	—	3300	—	SPG
ノイ・ギーア～風と海の鼓動～	9800	7100	—	3600	—	RPG
バイオメタル	8980	6900	—	3300	—	STG
バットマンリターンズ	8800	4500	0	3300	0	ACG
バトルサッカー	9500	4100	0	3400	0	ETC
バトルテック	9800	4700	0	3100	0	RPG
パワーモンガー～魔将の謀略～	12800	8400	—	4800	—	SLG
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…！	9500	6400	200	4300	▼200	SLG
ファイナルファンタジーV	9800	6900	▼400	5800	▼400	RPG
BURAI～八玉の勇士伝説～	9800	5900	▼600	3500	▼600	RPG
プロフットボール'93	9000	4700	0	3000	0	SPG
弁慶外伝 ～砂の章～	9600	5300	0	4000	0	RPG
Pop'nツインビー	8900	6700	—	3300	—	ACG
負けるな！ 魔剣道	8800	5100	0	3200	0	ACG
METAL MAX2	9500	7100	—	3500	—	RPG
モノポリー	9700	6100	—	3600	—	ETC
ヨーロッパ戦線	12800	8300	▼100	5700	▼100	SLG
らんま1/2～爆烈乱闘編～	9600	5800	0	4400	0	ACG
リーディングカンパニー	12800	7800	0	4800	0	SLG
レナス 一古代機械の記憶一	9600	6200	▼500	2600	▼500	RPG

あの愛と感動のストーリーを
今再び体験することができる

天使の詩II

ケアルとクレア、2人の美しくも哀しい愛の物語を中心に、ケルト神話を取り上げて好評だった『天使の詩』。『2』はケルト神話からは離れてしまっていますが、以前にも増した感動的なストーリーを体験することができます。ストーリーだけでなく、イベントをクリアーする方法が複数あるなど、システム的にも強化されています。全体的に宗教色を強くして作りですので細かい設定に少しクセがありますが、キャラクターに感情移入することができれば、ゲームをもっと楽しむことができるでしょう。キャラクター設定には前作の富士宏氏からＯＶＡ『ロードス島戦記』などで活躍している結城信輝氏が担当しています。

（SCD ￥7800）

田舎町にひっそりとたたずむ
幽霊屋敷の恐ろしい秘密とは

ラプラスの魔

アメリカはマサチューセッツ州にある小さな港町ニューカム。高度成長の波に乗り遅れた田舎町のはずれの小高い丘の上に、荒れ果てた姿を見せている幽霊屋敷があります。この屋敷を中心にした宇宙的な規模の恐怖と、その謎を解くために集まってきた探検家達の活躍を描いたＲＰＧが『ラプラスの魔』です。今世紀最大の恐怖小説家Ｈ．Ｐ．ラヴクラフトのクトゥルー神話体系を基本としているので恐怖感はなかなかのデキばえ。小説を読んだことのある人なら、聞いたことのある設定がいくつも見つかることでしょう。時代背景も1900年代のものなので、ファンタジーＲＰＧに飽きた人は、一度プレーしてみてはどうでしょうか。

（SCD ￥7500）

さらにアクション性アップの
ウルトラシリーズ第2弾

ウルトラセブン

宇宙人の地球侵略に立ち向かうウルトラセブンの活躍を大迫力のアクションゲーム化。ウルトラセブンはハードなストーリー展開で、ＴＶ放映時から人気の高かった作品です。このゲームは、セブンと宇宙人の格闘シーンを忠実に再現しています。エレキングやメトロン星人などおなじみの宇宙人が続々と登場。パンチやキック、必殺の光線技を使いこなして強敵を倒していくのが目的です。3種類のカプセル怪獣も使うことができるので、セブンで戦う前にカプセル怪獣で戦わせることもできます。またステージの合間にはウルトラホーク1号を操ってシューティングゲームもできます。細かいところまでフォローしているゲームです。

（SFC ￥8800）

格闘ホラーゲームの決定版
悪夢は3度繰り返される

スプラッターハウスPART3

あの悲劇からすでに5年。死の世界から恋人のジェニファーを助け出したリックは、息子のディビットを加えた3人で幸せな生活を送っていました。しかし、突然現われた怪物の群れにジェニファーとディビットがさらわれてしまいます。途方にくれるリックの前にヘルマスクが現われます。仮面の力を借りて、3たびリックは悪夢の様な戦いに向かいます。グログロのスプラッターシーンが売り物のシリーズは、『3』になってさらにグロい演出がされています。飛び散る内蔵はかなり気持悪いデキです。リック自身も格段にパワーアップ。ステージ途中にあるパワーストーンを貯めると、強力な技を使えるモンスターに変身します。

（MD ￥6800）

●これら価格相場は、目安として3月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとはかぎりません。
なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●ファミリーコンピュータ●

タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
悪魔城ドラキュラ	3900	2700	▼400	1300	▼400	ACG
いただきストリート 私のお店によってって	6800	4400	0	1900	0	ETC
エスパードリーム2	6800	3700	▼200	1300	▼200	ACG
F1センセーション	5800	4300	▼500	1400	▼500	SLG
カジノダービー	5500	4300		2300	—	ETC
仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500	4400	0	1900	0	ACG
ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決戦2	6800	4300	0	1500	0	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6500	4000	0	1900	0	ETC
銀河英雄伝説	5900	3200	▼500	1200	▼500	SLG
けろけろけろっぴの大冒険2	5400	3300	0	1800	0	ACG
コロンブス 黄金の夜明け	7500	3200	0	1300	0	SLG
三国志II	14800	6300	▼400	2000	▼400	SLG
サンリオカーニバル2	3980	2900	0	1100	0	ACG
ジャストブリード	5800	3600	0	2700	0	RPG
重力装甲メタルストーム	6500	2100	0	500	0	ACG
スーパーマリオUSA	4900	3200	0	1500	0	ACG
スターウォーズ〜帝国の逆襲〜	7900	6600	—	2100	—	ACG
大航海時代	11800	5000	▼200	1700	▼200	SLG
ダブルドラゴンIII	6200	2300	0	700	0	ACG
チキチキマシーン猛レース	6800	3900	▼200	1200	▼200	ACG
ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	5800	3200	0	1500	0	ETC
T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	6900	3800	0	1700	0	ACG
テトリス2＋Bombliss	6500	4000	0	2000	0	ETC
ドクターマリオ	4900	3000	0	1500	0	PZG
ドラゴンボールZIII	7800	4000	0	1600	0	RPG

タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
中嶋悟F1ヒーロー2	5900	3600	0	1600	0	SPG
ナムコット麻雀III	4900	3200	0	1500	0	ETC
バーコードワールド	7200	4800	▼100	2700	▼100	ETC
バイオミラクルぼくってウパ	3900	2700	▼200	1200	▼200	ACG
爆笑！ 人生劇場3	6400	3700	0	1800	0	ETC
バトルベースボール	8600	4600	0	3100	0	SPG
バブルボブル2	5900	4500	—	1900	—	ACG
ファイヤーエムブレム外伝	6800	3200	▼200	900	▼200	SLG
ファミコンジャンプII 最強の七人	8500	3000	0	1000	0	RPG
へべれけ	6200	3700	0	1100	0	ACG
星のカービィ	6500	5100	—	2400	—	ACG
ボンバーマンII	5800	3900	0	2000	0	ACG
マイライフマイラブ ぼくの夢わたしの願い	9600	4200	0	1600	0	ETC
魔法のプリンセス ミンキーモモ	6000	3500	0	2000	0	ACG
マリオ オープン ゴルフ	6000	3600	0	1500	0	SPG
メタルスレイダー・グローリー	8900	5400	0	2500	0	AVG
メタルマックス	7800	3600	0	1800	0	RPG
もえろツインビー シナモン博士を救え	3900	2600	—	900	—	STG
モンスターメーカー〜7つの秘宝〜	6800	2700	0	700	0	RPG
USA ICE HOCKEY in FC	6300	3700	0	2100	0	SPG
ヨッシーのクッキー	4900	2500	0	1400	0	PZG
ヨッシーのたまご	4900	3300	0	1600	0	PZG
ロイヤルブラッド	9800	4400	0	1300	0	SLG
ロックマン5〜ブルースの罠!?〜	7800	5300	▼100	3000	▼100	ACG
ワギャンランド3	5800	3900	▼300	2300	▼300	ACG

●PCエンジン・CD-ROM²●

タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
井上麻美 この星にたったひとりのキミ(CD-ROM)	5800	3700	0	1300	0	ETC
イメージファイトII(SCD)	7700	5500	0	1600	0	STG
ウィザードリィV(SCD)	7800	3200	▼700	1100	▼700	RPG
宇宙戦艦ヤマト(SCD)	7800	5300	▼200	1300	▼200	SLG
クイズの星(SCD)	6800	4200	0	1800	0	ETC
グラディウスII(SCD)	7800	6100	0	2100	0	STG
クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	6800	5100	0	3200	0	ACG
幻想大陸オーレリア(両対応)	7800	5300	0	3300	0	RPG
コットン(SCD)	6800	4600	▼300	3000	▼300	STG
サークI・II(SCD)	7800	5900	▼300	2300	▼300	RPG
PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOl3 AYA(SCD)	7600	5200	0	2800	0	AVG
CD BATTLE 光の勇者たち(SCD)	6300	5400	—	2900	—	ACG
ジム・パワー(CD-ROM)	6800	4900	—	2000	—	ACG
シムアース(SCD)	6800	4800	▼600	1500	▼600	SLG
上海III ドラゴンズアイ(CD-ROM)	7500	5200	▼400	1900	▼400	ETC
スーパーシュバルツシルトII(SCD)	7800	6100	0	2300	0	SLG
スーパーリアル麻雀スペシャル(SCD)	7800	5800	0	2200	0	ETC
スプリガン markII(SCD)	6800	4200	0	2100	0	STG
ゼロヨンチャンプII(SCD)	7800	6300	—	3400	—	SLG
ダウンタウン熱血行進曲 それいけ大運動会(SCD)	7200	5100	▼400	1500	▼400	ACG
ダンジョンエクスプローラーII(SCD)	6800	5600	—	3700	—	RPG
ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD)	8200	5000	▼300	1500	▼300	RPG
超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング(SCD)	7400	5500	▼400	2300	▼400	SLG
つっぱり大相撲 平成版	6800	4400	0	3200	0	SPG
TECMO WORLDCUP スーパーサッカー(SCD)	7800	5600	▼200	2000	▼200	SPG

タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
天使の詩II〜堕天使の選択〜(SCD)	7800	6700	—	3800	—	RPG
トップをねらえ！Gunbuster Vol.2(SCD)	7200	6100	—	3300	—	AVG
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II(SCD)	7200	4900	▼300	3500	▼300	RPG
ドラゴンナイトII(SCD)	7400	5200	0	2600	0	RPG
ネクスザール(CD-ROM)	7400	5500	▼300	2400	▼300	STG
信長の野望・武将風雲録(SCD)	13800	8800	0	5400	0	SLG
バトルロードランナー	5800	3900	0	2600	0	ACG
PC電人	6500	4600	▼200	3000	▼200	STG
ファージアスの邪皇帝(SCD)	7500	4700	0	2100	0	RPG
フォーセットアムール(SCD)	7600	5500	—	3100	—	ACG
ふしぎの海のナディア(SCD)	6800	5200	▼300	2100	▼300	AVG
ブライII 闇皇帝の逆襲(SCD)	7800	3200	0	1400	0	RPG
ホラーストーリー(SCD)	7200	4300	0	3200	0	ACG
ポリスコネクション(SCD)	7600	4400	0	3500	0	SLG
ボンバーマン '93	6500	4200	▼500	1800	▼500	ACG
マジカルチェイス	7800	5200	0	2200	0	STG
魔物ハンター妖子〜遠い呼び声〜(SCD)	7200	4900	▼400	2600	▼400	AVG
マンホール(CD-ROM)	6500	3500	0	1500	0	AVG
ムーンライトレディ(SCD)	6800	5600	—	3100	—	RPG
メタモジュピター(SCD)	6800	4800	▼300	1900	▼300	STG
モトローダーMC(SCD)	7200	5100	▼600	2000	▼600	SPG
桃太郎伝説外伝 第一集	6500	4800	▼300	1900	▼300	RPG
YAWARA！(SCD)	6900	3200	▼100	1000	▼100	AVG
ラプラスの魔(SCD)	7500	6400	—	3100	—	RPG
ロードス島戦記(SCD)	7200	4500	▼200	2000	▼200	RPG

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／ETC・その他のゲーム

●メガドライブ●

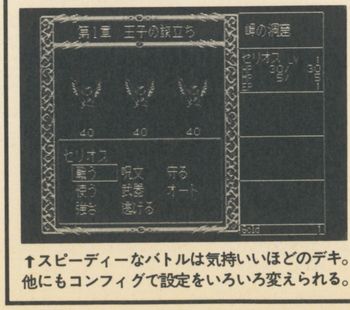
タイトル	定価	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	6800	4400	▼400	2800	▼400	ACG
アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	7800	3700	▼200	1300	0	SPG
Out Run 2019	8800	6700	—	3300	—	SLG
アフターバーナーIII（CD-ROM）	8400	5900	▼300	3000	▼300	STG
ヴィクセン357	8800	4700	0	3100	0	SLG
ウルフ・チャイルド（CD-ROM）	8800	6800	—	3200	—	ACG
F22インターセプター	8900	5100	0	3500	0	SLG
エル・ヴィエント	8500	4200	▼400	1700	▼400	ACG
カプコンのクイズ殿様の野望（CD-ROM）	7800	5700	▼300	2100	▼300	ETC
ぎゅわんぶらあ自己中心派（CD-ROM）	7800	5800	▼500	2700	▼500	ETC
グレイランサー	8300	4000	0	1700	0	STG
鋼鉄帝国	7800	4200	0	1400	0	STG
コズミック・ファンタジーストーリーズ	7800	3800	0	1600	0	RPG
ザ・キックボクシング	8500	5500	0	3400	0	STG
サイドポケット	7800	3400	0	2600	0	ETC
三國志III	14800	7900	0	4200	0	SLG
サンダーストームFX（CD-ROM）	7800	4200	0	1900	0	STG
G-LOC	6800	4500	▼300	2800	▼300	STG
シャイニング・フォース～神々の遺産～	8700	4100	0	1900	0	SLG
ジャガーXJ220（CD-ROM）	8800	6700	—	3100	—	SLG
邪神ドラクソス	8900	4800	0	3400	0	ACG
修羅の門	6000	3600	0	1500	0	SLG
スーパーファンタジーゾーン	6800	4200	0	1900	0	STG
スプラッターハウスPART3	6800	5800	—	3300	—	ACG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	6800	4400	▼500	2900	▼500	ACG
ダイナブラザーズ	8800	3500	0	2600	0	ACG
タイムギャル（CD-ROM）	7800	5100	0	3900	0	ACG
チェルノブ	7800	3100	0	1900	0	ACG
T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー	7800	3400	0	1900	0	ACG
テクモワールドカップ'92	6200	3600	▼100	1700	▼100	SPG
天下布武・英雄たちの咆哮（CD-ROM）	7800	3900	0	1500	0	SLG
電忍アレスタ（CD-ROM）	6800	4600	▼300	2800	▼300	STG
天舞 メガCDスペシャル（CD-ROM）	9800	4200	0	2900	0	SLG
パチンコクーニャン	8500	5400	0	3000	0	ETC
バットマンリターンズ	6800	4600	▼200	2900	▼200	ACG
パワーアスリート	8500	5200	0	3500	0	ACG
ファイナルファイトCD（CD-ROM）	8800	6600	—	3400	—	ACG
不思議の海のナディア	6500	4700	0	3000	0	AVG
ぷよぷよ	4800	3100	▼100	1700	▼100	ETC
ベア・ナックルII～死闘へのレクイエム～	7800	4300	0	3200	0	ACG
まじかる★タルるートくん	3800	2500	0	1200	0	ACG
マジンサーガ	6800	5300	▼300	3400	▼300	ACG
ゆみみみっくす（CD-ROM）	7800	5300	▼600	2300	▼600	AVG
ヨーロッパ戦線	12800	8300	▼400	4800	▼400	SLG
ラングリッサー	7300	4800	0	2500	0	STG
ランドストーカー	8700	4800	▼300	2900	▼300	RPG
ランパート	6800	5100	▼300	1900	▼300	SLG
LUNAR THE SILVER STAR（CD-ROM）	7800	4800	0	1900	0	RPG
レッスルボール	5800	4300	0	2000	0	SPG
ロードブラスターFX（CD-ROM）	7800	5400	▼100	1900	▼100	ACG

●ゲームボーイ●

タイトル	価格	中古価格相場				ジャンル
		買うとき	前比買	売るとき	前比売	
R-TYPEII	3800	2700	0	800	0	STG
ウィザードリィ外伝II	4635	3500	▼300	1400	▼300	RPG
宇宙戦艦ヤマト	3900	2400	0	900	0	SLG
うる星やつら	5200	3000	0	1400	0	RPG
エスパークス 失われた聖石ペリヴァロン	3800	2900	0	900	0	ACG
COI3～黒の破壊神～	4980	3400	▼400	1500	▼400	RPG
カエルの為に鐘は鳴る	3900	2300	0	900	0	RPG
木づちだ クイズだ 源さんだ!	3800	2700	0	900	0	ETC
キラートマト	4500	2900	—	1400	—	ACG
クイズ日本昔話アテナのハテナ?	3980	2600	0	1000	0	ETC
GBバスケットボール	3900	3100	—	1500	—	SPG
ザ・キックボクシング	4200	3500	—	1900	—	SPG
スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900	2600	▼100	1600	▼100	ACG
ダーティ・レーシング	3900	2600	0	1300	0	ACG
高橋名人の冒険島III	3800	2600	▼200	1400	▼200	ACG
ダブル役満	4500	3800	—	1800	—	ETC
ダンジョンランド	4600	3200	0	1300	0	RPG
ぬ～ぼ～	3800	3000	0	900	0	ACG
バートのサバイバルキャンプ	3980	2600	0	1300	0	ACG
バーニングペーパー	3200	2400	▼300	1200	▼300	ACG
美少女戦士セーラームーン	3500	2500	0	800	0	ACG
ミッキーズチェイス	3800	2700	0	1000	0	ACG
モンスターメーカー2 ウルの秘剣	4980	4100	—	2300	—	RPG
ヨッシーのクッキー	2900	1900	0	1000	0	PZG
ロックマンワールド3	3500	2400	0	1000	0	ACG

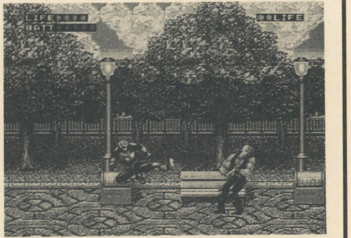
古くったって おもしろい！ 今月のおすすめソフト

まず1本目は、パソコンゲームからの移植作品『ドラゴンスレイヤーIV英雄伝説』です。いくつもの章に別れたストーリーで、全体の章をつなげてみるとひとつの物語が語られるという作りになっています。特徴として、ユーザーが遊びやすいシステムというのが上げられます。対決するすべてのモンスターにはHPが表示されていますので、後どれくらいでモンスターを倒せるかが一目で分かります。魔法はショップで買いますが、どのキャラクターでも使うことができます。そのため5人パーティーの誰を戦士にして、誰を魔法使いにするかはプレーヤーが自由に変えられます。誰でも安心してプレーできる良質なソフトです。中古価格は2500円～4000円ですので、全体的にはなかなかお得な値段といえるでしょう。



↑スピーディーなバトルは気持いいほどのデキ。他にもコンフィグで設定をいろいろ変えられる。

↓格闘は素手で戦う相手もいれば、銃を撃ってくるヤツ、自分と同じ力を持ったヤツもいる。



2本目のソフトは、コミカルヒーロー巨編『レンタヒーロー』です。ちょっとした間違い電話からヒーローになってしまったごく普通の少年。このちょっとトボけたヒーローの活躍がストーリーです。初めは街の見回りやピザの宅配など変な依頼ばかりですが、そのうちギャング団を相手にした大事件を解決するようになります。基本的にはアドベンチャーゲームで、街の人たちから情報を集めます。敵との格闘シーンはアクションとなり、でかキャラを操って戦いを挑みます。初めはパンチやキックで攻撃しますが、後半になると強力な飛び道具も使えるようになります。サクサク進めるので手軽に遊ぶことができます。気になる中古価格は1500円～2000円なので、ショップで見つけたら遊んでみてもいいですね。

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901

BUG BOY SUPER CLUB
天下一ロード
二ヶ国語

最終回である!! すなわちジ・エンド。長きに渡ってつき合ってくれた者ども、そしてつき合い始めてあったすべての者どもに感謝。では、ファイナルを楽しもうぞ!!

1P 1460000 HI-SCORE 999900000000 2P 85000

1ドットの日常

×02 E ×04

4億ポイント

●『スターフォックス』で
俺の一番のライバルは
シャッターだ。
二番は**地面**。

↑山口県・星華炎天丸／㋪オレ、柱と隕石もライバルだな〜。㊕上手下手以前の問題よ!!

●「全機報告せよ」のメッセージが出ると、いっせいに蛙と鳥とウサギのモノマネをする、『スターフォックス』バカの友人たち。

長崎県・闇エルフ

* * *

●うちのクラスで、フォックスは「星くん」と呼ばれている。

山形県・エンターレイズ

* * *

●ハネが壊れて赤くなったのを見て、「隠しアイテムをとったに違いない!!」と言った弟に拍手したい。

三重県・近山周五郎α

* * *

●撃墜率99%…撃ちもらしたのは誰なのか、あの4匹はきっとあとでもめると思う。

宮崎県・アレイズ花咲田山

* * *

●タイクーン城やバ○城を「レナん家」「ガラフん家」などと呼ぶS。

秋田県・早川楓

* * *

●『ダンジョン エクスプローラーII』…。なぜCDロムにする必要がある?

山形県・侍悟郎

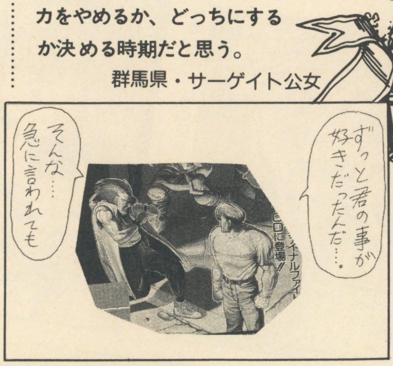
●今、むしょうに『レリクス』がやりたい僕は異常でしょうか。

千葉県・ROTOR MOTOR

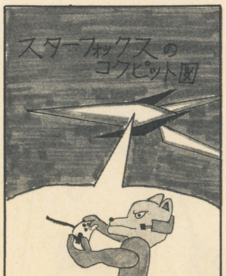
* * *

●ハガーは、市長をやめるかケンカをやめるか、どっちにするか決める時期だと思う。

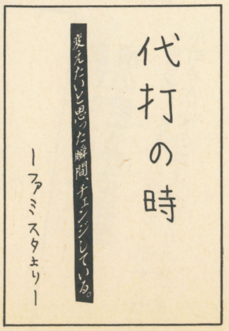
群馬県・サーゲイト公女


ずっと君の事が好きだったんだ…。
そんな…急に言われても
ファイナルファイトCDに登場!!

←埼玉県・大沢洋介／㊉貼り師絶好調である。


スターフォックスのコクピット図

→兵庫県・ダーク道路

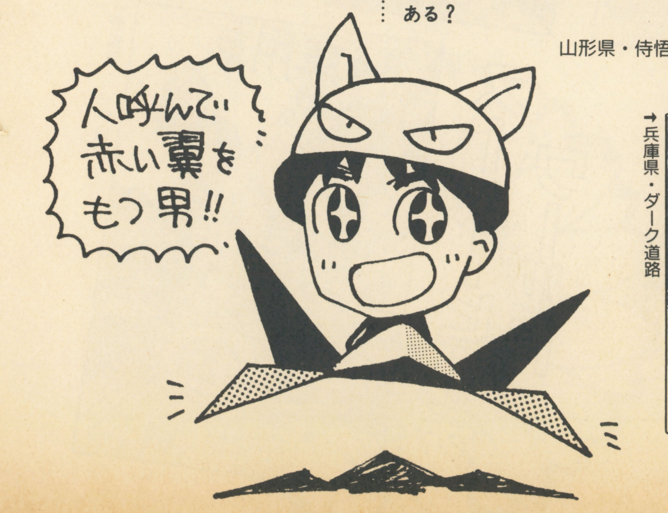


代打の時

変えたいと思った瞬間、チェンジしている。

ーファミスタより一

→大阪府・羅桜定右衛門


人呼んで赤い翼をもつ男!!

最終回

STAFF
さぷヒロミ・イラストななこ・桜6段・エレキ白鳥親子・ゲーリー大分奥

今月のコンフュで賞

8億ポイント

●ポエム●

神宮寺が解決

神宮寺の目が光る
事件解決のヒントを探すぞ
みんな怪しい
まずタバコをいっぷく
おどしたら怒られた
神宮寺三郎長めの名前
けっこう捜査大変
名刺も作ったからがんばる
なんで難しい事件ばかり
難しいと困る

↑神奈川県・REBBUR／㊉ほろにがいダンディズムが季節感とわびさびを…㋤季語は〝名刺〟で初夏ですの?㋪〝事件〟で冬だろ。㊕〝目〟で春よ。㊉難しいと困る。

BBS
ニュース速報

4億ポイント

金丸邸を パイロット 不明の ゲルググが襲撃

↑東京都・桜花騎士嵯峨

眠れない夜

ああ気になる気になる

どーしたらイイの？

3億ポイント

✹「俺は未来からやって来た」という奴が現れないということはタイムマシンというものは永遠に発明されないのだろうか。

↑北海道・DASH・翔／(ヒ)ハッ！ そーいえばそーだな！ (白)いや、この時代だけ避けられているのかもしれぬ。何が、何が不満だというのだろうかっ!? (な)ホントですの！ (桜)アンタたちね〜……たとえいたとしてもこんな自己紹介しないって。

●演歌の曲名に出てくる方角は、なぜ「北」ばかりなのだ？ 愛媛県・兵頭功也

(白)うむ。『東酒場』や『南の宿』もなかなか良い。『人生なんて知ったこっちゃねーぜ』的明るさがグーであるな。…ふっ、人生か…。

◆

●ウルトラセブンは、カラータイマーがないから地球に3分以上いることができるのか？ 宮城県・桜塚護祭刻

(白)可能と思われる。ただし、あきっぽいので怪獣やウチュー人の相手は数分間が限度なのである多分。「もォいーや、トドメ刺しちゃえエイヤッ」状態。おォ、セブンセブンセブン!!

◆

●水素（H_2）と酸素（O_2）を化合すると、水（H_2O）ができる。しかし、そうやって作った水は飲んでも大丈夫なんだろうか…？ 滋賀県・大聖リース

(白)水素と酸素を飲むような錯覚であるな。水道水よりは安全であろう。リースは実際に飲み比べをして県庁に感想文提出のこと。うむ。

◆

●ドラえ○んは機械なのに、なぜネズミに耳を食われたのだろう？ 東京都・ゴリ造×

(ヒ)そのネズミは生物兵器かナンかだとか…？ (白)耳だけ本物だったのである。すなわち本皮。(桜)気味の悪いコト言ってんじゃないのよっ!! (な)桜ちゃんは怖いのがニガ手なんですの〜。

◆

●ゲッ…男同士の告白を見ちまった…。 秋田県・BURUPON

(白)見守ってやれ。我々がヒローミィを見守っているように。(ヒ)4月はたった3件の被害でした!! (桜)どこが「たった」よ!? (な)本当によくチカンにあいますの。(ヒ)まァな!! イエイ!!

◆

●空を飛ぶ夢はよくみるけど、いつも平泳ぎして飛んでいるのはなぜなんだ!? 静岡県・夢狩！

(白)ほう。夢狩の前世はルパン三世とみた。(ヒ)ホホホ、ダイヤはいただいていくわよルパン！ (桜)えーい、おやめったらおやめ!! バキ!!

◆

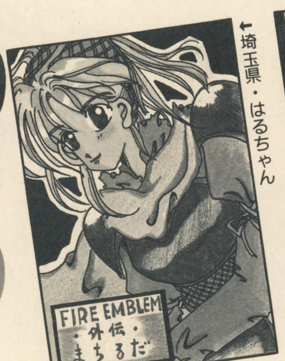
●「絶対当たらない」とわかってるのに夜店のクジを引く人間の心理ってなんだろう？ 三重県・牛コマ500ｇ

(白)「体がかってに!!」である。人とは哀しいな。

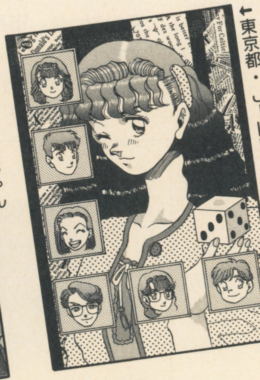
BBギャラリー

♨ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

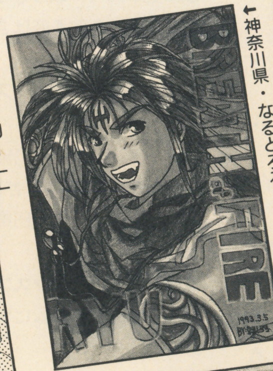
3億ポイント



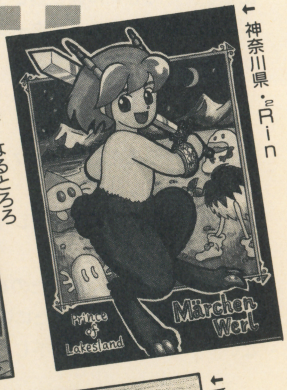
←埼玉県・はるちゃん



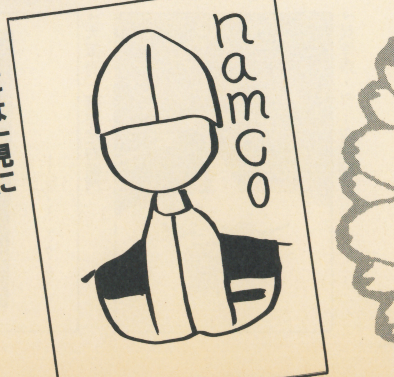
←東京都・JILL



←神奈川県・なるとろろ



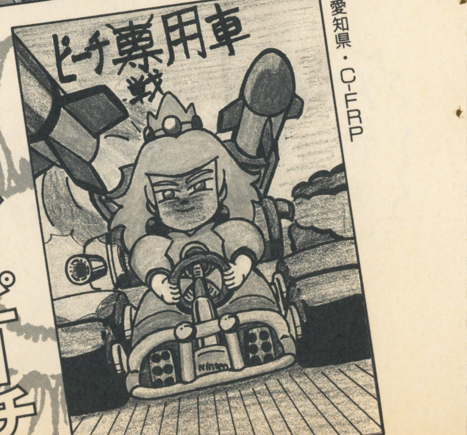
←神奈川県・^{2}Rin



馬耳は一見に虎の威をかる真珠

→東京都・ミラクルライル／(な)ナムコの受付小町さんですのね〜。(白)リリカルであ〜る。

スーパーピーチワールド



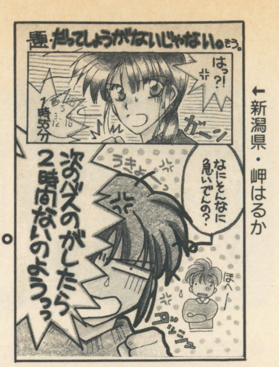
←愛知県・C-FRP

県外魔境

都道府県市町村より愛をこめて

✹新潟の「潟」の字を何とかしてほしい。

↑三重県・牛コマ500g／(ヒ)じゃ、「新牙多（にいがた）」ってのはどォかな!?　(な)「新画太（にいがた）」のほうがステキですの！　(桜)アタシ「新賀蛇（にいがた）」がイイわ。(白)では間をとって「仁異餓他（にいがた）」に決定だ。


題・だってしょうがないじゃない。もう。
はっ?!
ガーン
1時55分
なにそんなに急いでんの?
うきょー
次のバスのがしたら2時間ないのよううっ
ほへー
ゴッシュ

←新潟県・岬はるか

●近所のほとんどの高校では、学校紹介文の中に「自然にかこまれた…」という言葉が含まれている。

広島県・落書き家ホバQ

* * *

●宮崎県は去年から今年にかけて、寅さんと、巨人軍でもうけにもうけたらしい。

宮崎県・ぷうかJターボ

* * *

●うちの市は「UFOにあえる町」というキャッチコピーがあるが、実際にUFOを見た人は市民の5％にも満たない。

石川県・カネカ・シーナ

(白)じつは私の故郷である。(桜)き、危険だわ…。

●ぼくの町は、家よりも墓の方が多い。

三重県・牛コマ500g

* * *

●日産座間工場がつぶれる。これでまた座間市の知名度が…。

神奈川県・雨郷ごるうが姫

* * *

●我が山形の〝出羽三山〟の地下深くには、いまだにたくさんのミイラがあるというウワサだ…。

山形県・セラフ

* * *

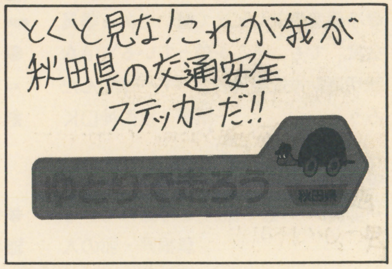
●県境に住んでる人をうらやましく思ってた頃があった。

長野県・ロードスTea

●私の家の近くには「したい（下井）海水浴場」という、毎年死人が出そうな場所がある。

鹿児島県・砂かけさあちゃん

(ヒ)でも一度聞いたら忘れられないぜ。うん！


とくと見な!これが我が
秋田県の交通安全
ステッカーだ!!
ゆとりで走ろう
秋田県

↑秋田県・怒りの鉄鉱石

大人ってなんだろう研究所主催

オトナの風景

4億ポイント

✹『DQV（ドラゴンクエストファイブ）』で結○相手を決められずノイローゼぎみになった友人Yはすごい「大人」だと思った。

↑千葉県・技術神DK／(桜)悩んだあげくにルドマンさんを選んじゃったりするのよ。(ヒ)あるある!!

●鼻血が止まらず「俺ももうダメだ」と言って病院に行き、「鼻毛のぬきすぎ」と診断された親父。そこまでぬくな。

北海道・はぶ

* * *

●「髪切るなら肩より少し下にしな」としつこいうちの母。どうやら雅子さんのようにしたいらしい。

北海道・ゆーきゃん

* * *

●『ドラ○ンボールZ』のミスター・サタンのセリフに感心したとき、キミはもう大人の仲間入りだ。

千葉県・Ω

* * *

●『笑点』の楽太郎の言っていることが理解できれば大人だ。ちなみにできねばこん平だ。私はこん平にあたる。

宮城県・桜塚護祭刻

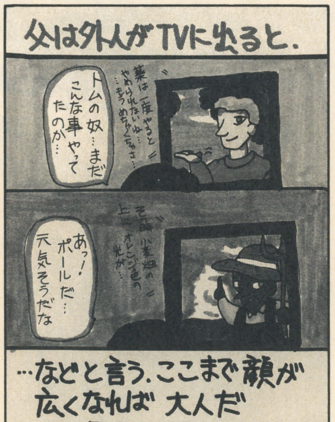
* * *

●幽霊と和解した近所のおっさん。

三重県・牛コマ500g

* * *

●尊敬する人物を3人言えと言われて、


父は外人がTVに出ると.
薬は一度やるとやめられないぬ…もうめちゃくちゃさ…
トムの奴…まだこんな事やってたのか…
その時小麦畑の上にオレンジ色の光が…
あっ!ポールだ…元気そうだな
…などと言う.ここまで顔が広くなれば大人だと思う。
by はぶ

←北海道・はぶ

「福沢諭吉、新渡戸稲造、夏目漱石!!」と答えられれば君はもう92％大人だ!!

愛媛県・兵頭功也

* * *

●べつに飲んだワケでもないのに、朝胃がムカついて起きれない時がある。そんなとき、「あー…大人だー」とひたってしまう。

山形県・セラフ

(白)すると私などは毎朝オトナであるな。

(ヒ)オレ朝は目が覚めないからわかんない。

おお！ワタシは間違っていた!!

カン違いだよ全員集合！

●ニュースで「○○○大統領が来日します」と言うと、Sは「どこに来日するんだ?」と聞いてくる。

秋田県・BURUPON

* * *

●弓道の試合は、向かい合って射ち合う危険なものだと思っていた。

香川県・麗梅亜Ⅲ世

●私は高校になるまで、「準急が8両で参ります」という駅のアナウンスを「8秒で参ります」だと聞き違えていた。

大阪府・りびあんこ

* * *

●16年間、〝味のもと〟を〝味ものと〟と呼んでいた僕…。

奈良県・うらら雪美

BBS
ニュース速報

4億ポイント

パチ夫くんの奥さん実家に帰る

夫のパチンコ好きにあいそをつかして

↑埼玉県
大沢洋介

BBSニュース速報

4億ポイント

ムック自宅前でプロペラをむしられそうになる

↑石川県
ユナイテッド

学校摩訶不思議伝

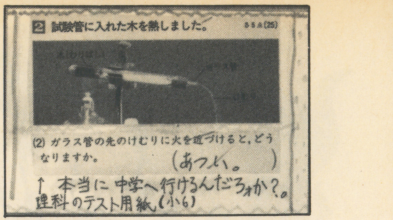
スクールウォーッズ

3億ポイント

●クラス委員決めで、オレより3つも多く票を集めた

ドラえもん

↑愛知県・望月つかさ／㊐先ゆき不安なクラスであるな、しかし。㊍ドラえもんに負けるのはしかたないよ～。㊆何の話をしている!!



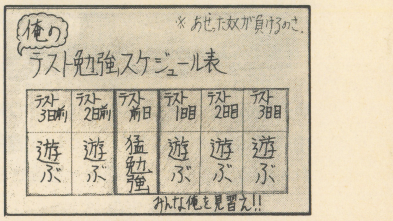
② 試験管に入れた木を熱しました。

(2) ガラス管の先のけむりに火を近づけると、どうなりますか。

（あつい。　）

↑ 本当に中学へ行けるんだろォか?。
理科のテスト用紙（小6）

↑北海道・麗紅



※あせった奴が負けるのさ。

俺の
テスト勉強スケジュール表

テスト3日前	テスト2日前	テスト前日	テスト1日目	テスト2日目	テスト3日目
遊ぶ	遊ぶ	猛勉強	遊ぶ	遊ぶ	遊ぶ

みんな俺を見習え!!

↑神奈川県・勝筋再生ドラボン

●算数の時間に先生がモナカとセンベイの話をした。どちらが好きかで生徒たちと言い合いになり、授業を3時間分つぶした。　沖縄県・黒猫娘娘

●冷蔵庫やテレビまで置いてある委員会室。でも、そこを使っている“小さな親切運動推進委員会”って一体なんだろう。　千葉県・技術神DK

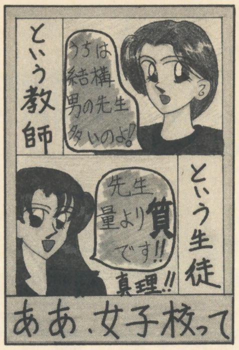
●競歩をしている陸上部員は、サッカー部員から「動く標的」と呼ばれている。　島根県・邪の人

●窓の前でクシャミをして、ガラスを割ったO君。卒業式には頭に包帯を巻いてきました。　埼玉県・天才児

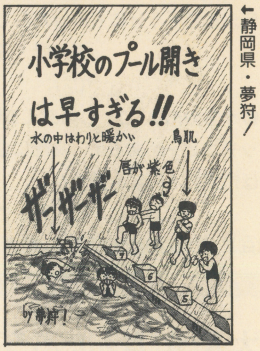
●うちの高校のS・T先生は、グレン＝ミラーといかりや長介を足して2で割ったような顔だ。　秋田県・怒りの鉄鉱石

●ウチには『高校教師』の真田広之を意識して、髪型やメガネを変えた教師が数名いる。　三重県・牛コマ500g

●授業中に寝て起きたら違う先生がいた。　青森県・空所


という教師
うちは結構男の先生多いのよ!
という生徒
先生量より質です!!
真理!!
ああ、女子校って

←千葉県・毛利礼智


小学校のプール開きは早すぎる!!
水の中はわりと暖かい
鳥肌
唇が紫色
ザーザーザー
by夢狩!

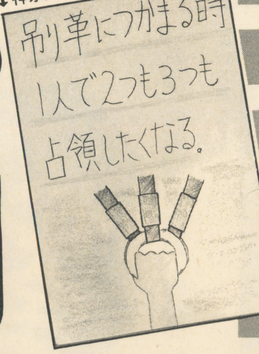
←静岡県・夢狩!

こんなことしちゃうのってオレだけか!?

2億ポイント

ふとした衝動

↓神奈川県・勝筋再生ドラボン


吊り革につかまる時1人で2つも3つも占領したくなる。

●カラオケで友人が歌い始める瞬間に

曲をストップさせる俺。

↑愛知県・ファイヤー／㊍うひゃ～～!!　なんてヤな攻撃!!　㊆ホント。さっそくアンタに試してみるわ。㊍いやめろおォ～～!!

●面接で「あなたの学校はどんな学校ですか」と聞かれ、「授業中もとてもにぎやかです」と答えてしまった僕。…僕ぐらいだろう。　広島県・落書き家ホバQ

●『スーパーファミスタ2』がすごく欲しい阪神ファン。　千葉県・技術神DK

●誰かが学校を休むと、あの手この手を使ってそいつの机にトラップをしかけようとするのは、私だけなのであろーか。　岩手県・夢無元

3億ポイント

The・怒気メント!

怒りの最前線

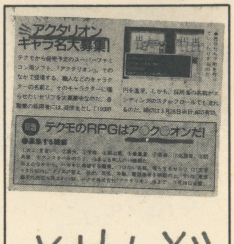
●ちょっと目をはなしたスキにチロルチョコ20円ッッッッ!?　北海道・はぶ

●友人にしゃっくりの直しかたをきいたら、「息を止めて手のヒラに10回“森”の字を書けばいい」と言われた。できるか、バカ!!　神奈川県・勝筋再生ドラボン

●おい、K高の試験官!　人の解答用紙をのぞいた後、にやっと笑うのはよせ!!　広島県・落書き家ホバQ

●わが友K・Sよ。俺が「千代田区麴町なら〒102だと思うよ」と言ったからって、事あるごとに郵便番号を聞くのはやめろ。　福岡県・いぬのりんご

→京都府・村宗



アクタリオン
キャラ名大募集!

テクモから発売予定のスーパーファミコン用ソフト、『アクタリオン』。そのなかで登場する、職人などのキャラクターの名前と、そのキャラクターに喋らせたいセリフを大募集中なのだ。各職業の採用者には、奨学金として10000円を進呈。しかも、採用者の名前がエンディングのスタッフロールでも流れるのだ。締切は3月26日当日消印有効。

テクモのRPGはア○ク○オンだ!

●募集する職業

とけんぞ

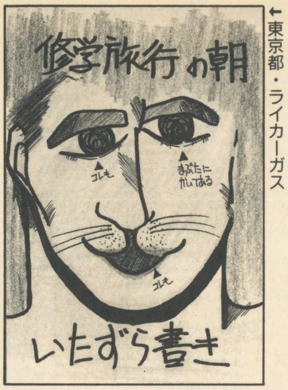
●園芸工学科のY村!! きさまに

ブランカをバカにする権利はない!!!

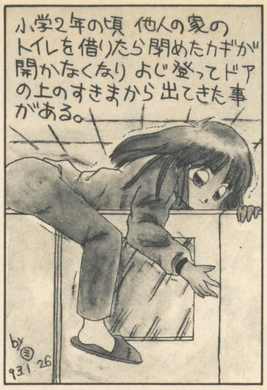
←鹿児島県・砂かけさあちゃん／㊐うむ、Y村が悪い。Y村は砂かけに反省文を提出。

勝手におハガキ

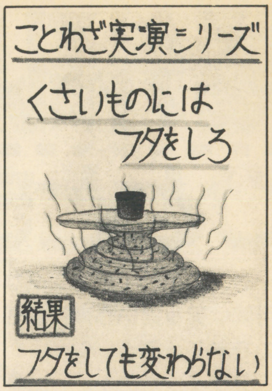
3億ポイント


修学旅行の朝
コレも
まぶたにかいてある
コレも
いたずら書き

←東京都・ライカーガス


小学2年の頃 他人の家のトイレを借りたら閉めたカギが開かなくなりよじ登ってドアの上のすきまから出てきた事がある。
93.1.26

←静岡県・ミミックの宝箱


ことわざ実演シリーズ
くさいものにはフタをしろ
結果
フタをしても変わらない

←神奈川県・勝筋再生ドラボン

●バカウケ一発ギャグ!!
「ヨッシー、よっしーなさい」ドカーンガハハハ

東京都・山崎聖哉

(ヒ)スゲー!!　わははは!!　(桜)ハイ次〜。

●ある友人は、彼女がいないヤツを集めて『一人っ子クラブ』なるものを結成している。当然ながら俺も入っている。

神奈川県・勝筋再生ドラボン

◆

●私は郵便局で、「現金ためかえでお願いします」と言ってひんしゅくを買った。ちなみに為替（かわせ）のことである。

秋田県・怒りの鉄鉱石

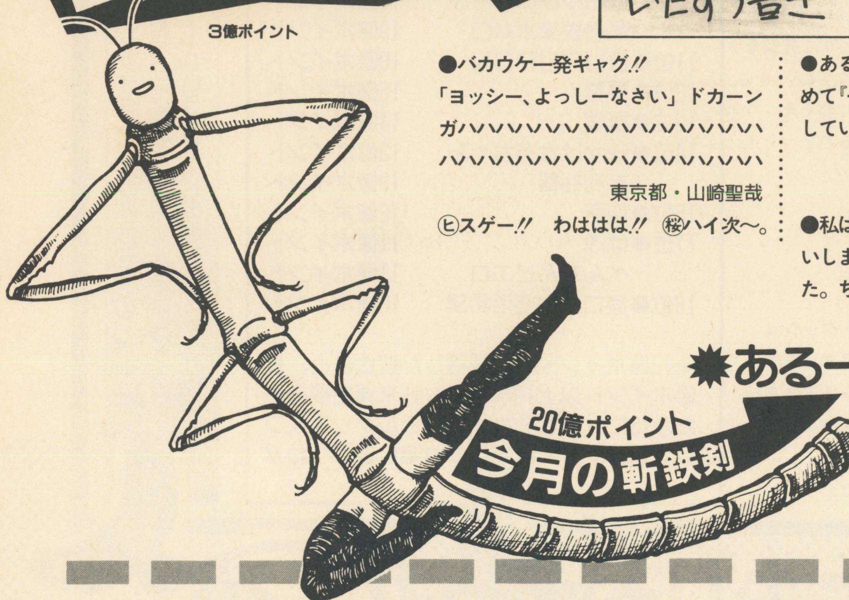
●死んでも死にきれん！シリーズ➡検便用のウンコをつまんだだけで捨てられるワリバシ。　愛媛県・兵頭功也

◆

●石屋の前を通ると、墓石に「御自由にお入り下さい」と書かれた札がかけてあった。私は入りたくないと思った。

京都府・村宗

(白)生きて店を出れない恐れがあるぞな。



20億ポイント

今月の斬鉄剣

✹ある一部の男子の間で、私のアダ名は

ブオーン…

↑埼玉県・悪キューレ／(白)おお、ブオーンよ!!　なぜブォーン!?　(桜)由来が全然見えないわねー。(な)このナゾに迫りたい気分ですの！　(ヒ)説明求むー!!

♨スタッフに言いたいほーだい♨

兄貴の部屋 II

2億ポイント

✹社会のW先生は『嫁さんとの間に愛はない』と言っていました。エレキ白鳥さんコメント希望。

↑広島県・落書き家ホバQ／(白)豆腐は4つに切って水気を…(ヒ)お兄（にい）コメント…(白)パン紛を弱火で炒め…(桜)ちょっと！(白)塩とニンニクを加えて…(な)逃避してますの。

●ジャミ雄はなぜエレキ白鳥に引き取られてしまったのか。奥さん!!　子供がどうなってもいいのか!!

東京都・ガール☆ときざわ他多数

(桜)さ〜、ドッとハガキが来たわよ〜！ (白)だからだな…いや…つまり…(ヒ)オレさー、ジャミ雄絶対グレると思うなー。

◆

●子持ちなんてウソよおォォッッッ!!

和歌山県・中津静子

(白)あ、あの…(桜)しかも2児よ、2児!!

◆

●兄貴、ぜひ奥さんの証言も聞かせてください。　福島県・深谷戸和政

(白)私は…(桜)や〜ねェ。今さらどの面さげて会えるのよォ!!　(な)桜ちゃんは鬼ですの。(ヒ)んー、言いえて妙だな〜。

◆

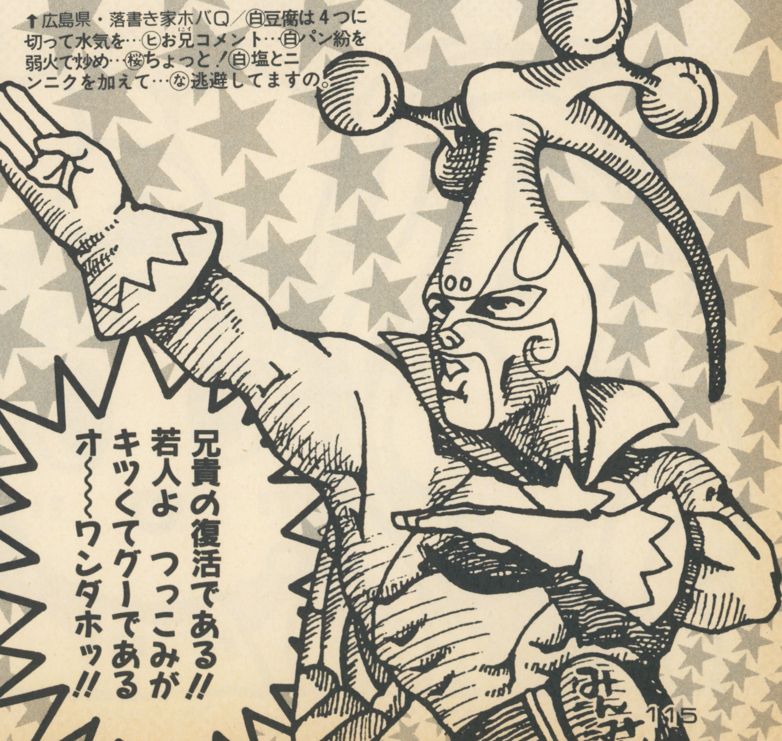
●人名辞典の東京都のページに『白鳥桜 23歳』という名を見つけた。これは…もしや……。　滋賀県・大聖リース

(桜)なっ!?　冗談じゃないわよっ！　(ヒ)別人だよ。だって若…(桜)バキ!!(ヒ)う!!

◆

●ななこさんに質問。ツノゼミってどんな虫ですか？　長崎県・火渡

(な)同翅目（どうしもく）ツノゼミ科に属する、1センチ前後の小さな虫さんですの。頭のトコロに変わった形のツノがついてますのよ。右のイラストは、ブラジルのヨツコブツノゼミマンですの。(ヒ)コレ本当に虫なのか!?　(な)虫さんですの。


兄貴の復活である!!
若人よ　つっこみがキツくてグーである
オ〜〜〜ワンダホッ!!

場外乱闘のひととき

う～む、エキサイティングな10ヵ月間はアッという間に過ぎたのである。そう、シーユーアゲインなのだ。

ファイナル

それでは さらばなのである

（奥）うおォ!! 白鳥先輩勝負してください!! ゲームはFCディスク版『石道』っス!! うおりゃァ～～～～～!!（が、2分で完敗）

（白）私に『石道』で勝とうなど40年早いわっ！ 出直してくるがよよいよい!!

（奥）ちくしょう～!! じゃ、『ストII』で…

（な）OKですの。勝負！（ななこストレート勝ち）

（奥）うおォ～!! くやしいっス～!! せっかく先輩を負かしてブロック担当の座を手に入れようと…

（ヒ）なァ、コレが最終回って知ってた？ 奥くん。

（奥）――つまり、もうすぐ僕の時代がくると？

（桜）九州にお帰りっっ!! キ―――ッッ!!

ランキング

1位●	牛コマ500g	31億ポイント
2位●	大沢洋介	28億ポイント
3位●	勝筋再生ドラボン	27億ポイント
4位●	兵頭功也	22億ポイント
5位●	怒りの鉄鉱石	21億ポイント
6位●	技術神DK	20億ポイント
	悪キューレ	20億ポイント
8位●	色須魅亜	19億ポイント
	堀田ゆふいちろふ	19億ポイント
	落書き家ホバQ	19億ポイント
11位●	BURUPON	18億ポイント
12位●	夢狩！	16億ポイント
13位●	羅桜	14億ポイント
14位●	砂かけさあちゃん	13億ポイント
	毛利礼智	13億ポイント
16位●	空所	12億ポイント
17位●	はぶ	11億ポイント
	べんてんピエロ	11億ポイント
19位●	原口一也復活希望	10億ポイント

➡10億ポイント以上獲得した皆さまと、5億ポイント以上10億ポイント未満を獲得したかたに、それぞれオリジナルグッズをプレゼント！ （桜）お楽しみお楽しみ!! ね!!

奥のホソ道

ノセタラダメッスの大予言によると、次回からBBSは『奥のホソ道、1奥連発』になるという。710（なんと）いうスピード出世だ!!!!…6741（むなしい）

ロード参加者のみなサマには オリジナルグッズをお贈りします

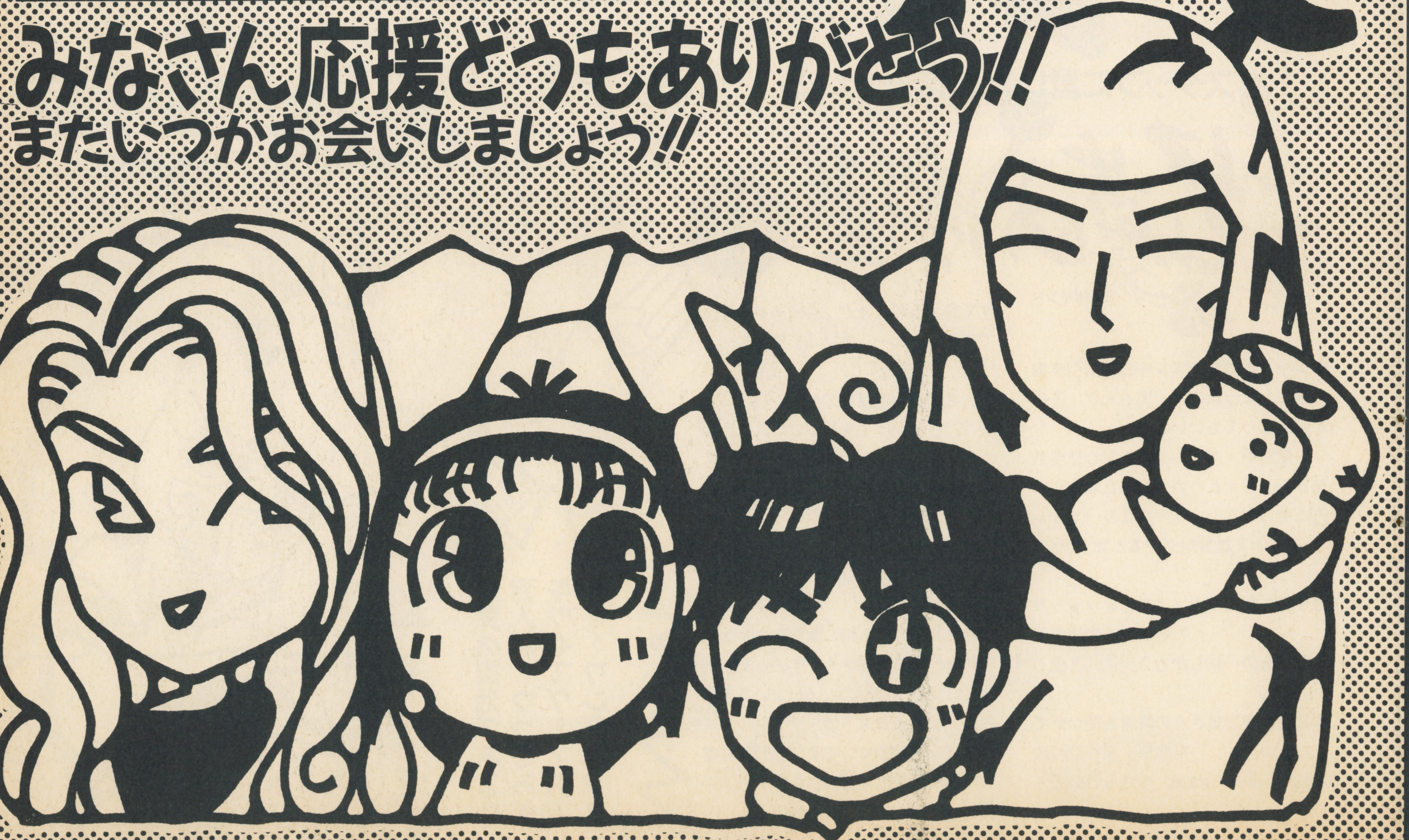
（白）うむ。おもしろい順位である。1位から5位の者には、ゲームソフトを1本ずつ贈ってしまおうぞな。

（な）今回は5億ポイント以上獲得したすべてのヒトたちに、記念品を用意しますのよ～。

（桜）ロードでは、皆がスタートダッシュをかけてきて、ホント1回目から白熱してたわ。そのエネルギーをさまざまな方面に向けて、これからもがんばってほしいと思うの。ね？

（ヒ）おう!! そんじゃァ、あばよっ!!

みなさん応援どうもありがとう!!
またいつかお会いしましょう!!



鬼才・手塚一郎が放つノン・ストップ・マジカル・ファンタジー

DARK ELF STORY

異貌伝（いぼうでん）

連載第3回

作・手塚一郎
絵・田口順子

第三章

ICEBLINK LUCK

1

静かに耳を傾けていた。

それこそが男の持つ力だったから。

彼にできる唯一のことだったのだ。

ただ、ひたすら耳を澄ませることだけに神経を集中させてゆく。呼吸さえも止める。

大地をなめるように吹く風の音は、すぐに聞こえなくなった。代わりに男の聴覚を支配したのは己れの、脈動する生命の声。

激しく身体を動かしたわけでもないのに、その鼓動は次第に強く、大きくなる。今では息苦しいまでに激しい。

鼓動は、何かに似ていた。

似ているだろう。

と、彼は囁いた。

《似ている？　ふむ、わからぬの》

応えたのは、巨きな存在であった。

音の重みを持たない、巨きなものの声は真の意味では声と呼べなかった。思念である。送られてくる微弱な意識の波が、男の心の中で言葉に置き換えられているのであった。

似ているはずだ。

と、彼は呟いた。

《似ている？　何に似ているのだ》

問われ、男の心は乱れた。

地を生きるものの呼び名は、巨きなものには伝わらない。人間とエルフの違いすらも、巨きな存在には理解することはできないはずだった。《彼》は、それ自体で完結しており、決して他に依存および干渉することなく、神話の時代から生きつづけている。

《彼》にしてみれば、一瞬にすぎない刻しか生きることのできない生命体の言葉を解する必要など、どこにもないのである。

伝わらない、もどかしさ。

苛立ち。焦り。怒り。嘆き。

精神のつぎに乱れたのは肉体だった。

男の白い肌が、朱に染まってゆく。こめかみのあたりに、太い血管が浮いた。額から滲んだ汗が、首すじに、ゆっくりと滑り落ちてくる。食いしばった歯が音を立てる。

鼓動が乱れはじめた。

不規則な脈。

聴く者がいたならば、その心を不安にさせずにはいられないほど。

荒れ狂う鼓動。

《彼》の意識にも、その音は届いた。

巨きなものが最初に連想したのは、昏き空から発せられる雷鳴だった。

つぎに想起したのが、山の斜面を転がり落ちてゆく巨大な岩。

だが、そのどちらでもなかった。

昨晩のことだ。

と、男が絞り出すように言った。

《おおう》

巨きなものの思念が吠えた。

思い出したのは、蹄の音だった。

昨晩の記憶。

錯綜する蹄。

《彼》の心に、馬にまたがった者たちの姿が生々しく蘇っていた。

《おお、覚えておる》

それで、男は全身から力を抜くことができるようになった。同時に、音が戻ってくる。風の、やわらかな音が聞こえた。まだ生きているのだと実感し、それに感謝する。

友が、自分の名を呼んでいた。

塊波、と。

男――塊波は、ゆっくりと大地から視線を引きはがした。見上げれば、自分を心配そうに見つめるふたつの貌があった。

「応えてくれたよ」

ふたりに向かって微笑んだ。

力のない笑みだった。

衰弱したときに無理に笑おうとすると、このような笑みになる。

塊波は、よろけながらも立ち上がり、自分の足元に視線を落とした。

睡羽とエイのふたりも、それを追う。

塊波の手首から流れ出た多量の血が、巨きなもの――大地を濡らしている。

そこに、くっきりと浮かび上がっているものがあった。蹄の痕であった。

それは、目指していた方角よりも、やや東を向いていた。気づかずに旅をつづけていたならば、そのわずかな誤差は、最後には途方もない距離になってしまっていただろう。

塊波は、大きく息を吐くと無言のまま歩きはじめた。多くの血を失っているためか、その足取りは、どことなく頼りなかった。

彼の力は、己れの血を使い、大地の記憶を呼び戻すものであったのだ。

「――塊波」

睡羽が声をかけても、たくましい身体をしたエルフは振り返らなかった。

貌に醜い傷を持つ男――睡羽は、ため息をついてから、隣の少女に視線を転じた。

少女の貌は死人のように青かった。

「お前をつれてきたことを後悔している」

言われて、エイが小さく首を振る。

「あたしなら……あたしは平気です」

「これからも、あいつは血を流し、大地に訊くだろう……砂奇が見つかるまで、それは何度となく繰り返されるはずだ」

「――――」

「耐えられないのならば帰れ、今ならば、まだ森に戻ることはできる」

「睡羽さまは――」

言いかけたエイを「その呼び方はやめろと言ったはずだ」と男がさえぎった。

「申しわけありません……」

おびえたような声。

そんな少女に背を向けると、男は塊波のあとを追って、歩きはじめた。

エイも、それに倣うしかなかった。

「睡羽は――」肩を並べながら、少女は先刻、言いかけたことを再び口にした。「もう森には帰らないつもりなのですか」

「お前は、帰りたいのか」

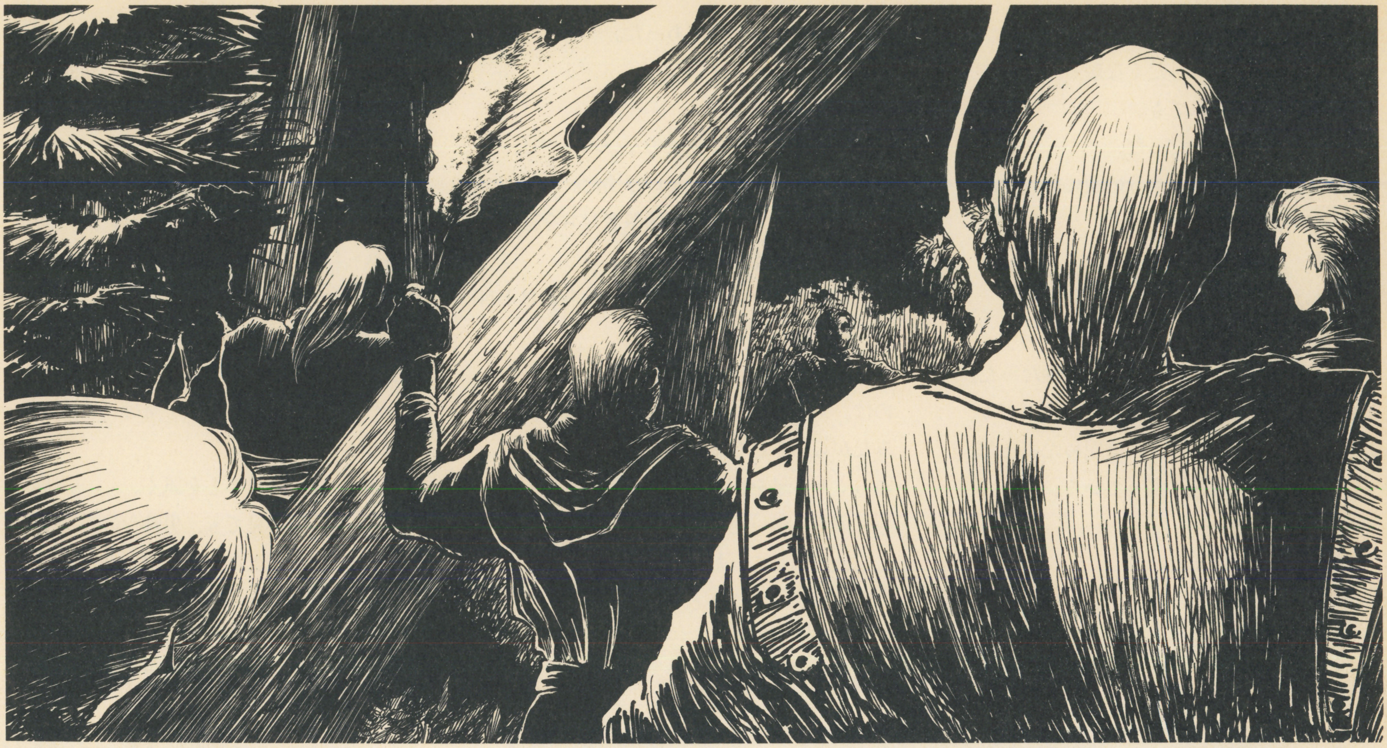
「あ、あたしは……」

「あんな森に未練があるのか」

「あたしは森を出るときに言いました、どこまでもついていきます、と」

「ならば、そうしろ」

言葉は冷たいが、エイは、それを気にしなかった。睡羽の貌に、あるかなしかの笑みが浮かんでいるのを見逃さなかったから。



2

それは唐突で周到だった。

そして、あまりにも残酷。

世界に終局が訪れたのだと錯覚するほど。

絶望感は、なかった。圧倒的な恐怖に掻き消されてしまったからである。

はじまりは、火。

森で火を目にするのは稀であった。

灯りが必要なとき。

暖を取ろうとするとき。

肉を焼くとき。

それぐらいにしか使われない。

火は、生の本質を象徴する《力》だ。

他に依存しなければ存在できない。しかし、生き物とは決定的に異なる部分がある。

それは、その空腹が満たされることはない、という点であった。

ゆえに脅威となる。

神の国より盗まれた、危険な生命。

それが、火なのである。

──森は、闇に沈んでいた。

濃密な緑が天を閉ざしている。

月が出ていたとしても、その灯りは、森の底には届いてこないであろう。

闇。そして静寂。

思い出したように吹く風に誘われ、葉が甘い吐息を洩らす。だが、それさえも森の眠りを妨げることなどできなかった。

夜は、このまま更けてゆくはずだった。

何事もなく陽が昇ることを、誰もが信じ、疑うことすらしようとはしなかった。

裏切られた。

森が感じたのは、退屈の飽食。

夜が企てたのは、平穏の破壊。

闇が溶かされた。

見た者は己れの目を疑い、つぎに悲鳴を上げ、そして逃げ惑った。

彼らをおびえさせたのは、火。

松明の先で吠える、真紅の飢餓。

それを手にした者たちが、燃えさかる炎に浮かび上がる。エルフではなかった。

耳が尖っていない。

髪の色が黒くない。

瞳の色も、そうだ。

人間、である。

人間だ、人間どもの襲撃だっ！

誰かが悲鳴に近い声で叫んだ。

砂と金属がこすれるような音がした。

炎の赤を鋭く弾くものが生まれる。

森へと侵入した人間たちが、そろって腰に帯びていた剣を抜いたのだ。

同時に、森に火が放たれる。

立ちこめる煙。

鼻をつく異臭。

森は、許されぬ力によって闇の衣を引き裂かれ、激しく燃え上がった。

どこかで叫ぶ者があった。

「女だ。エルフの女を捜せ！」

人間の声だった。

「殺すな。生かしたままで引っ捕らえろ」

これも人間の声。

「男に用はない。殺せ、殺せっ！」

やはり人間の声。

エルフの言葉は聞かれない。ただ、意味をなさない声を張り上げて泣き叫ぶだけ。

その頃──

エイという名の少女は、汚されてゆく森を遠くから呆然と眺めていた。

森が……燃えている。

早く帰らなくては、と思った。が、同時に帰らない方がいい、とも感じていた。

足手まといになりたくなかったから。

死の危険に身をさらしたくなかったから。

それでも……それでも。

睡羽のことが心配だった。

我に返った少女は、自分の額に触れたあとで、その指先を見た。

血は、もうついていなかった。

それは、睡羽が覚醒した証だった。

その睡羽は——

目覚めた睡羽が最初に見たのは煙だった。衣服のそでを口元に当てながら立ち上がる。が、煙を避けるために、腰は屈めたままだ。それでも視界は灰色に濁っている。

人間どもか？

睡羽は、そう考えた。

前方で男の悲鳴が上がった。

否。悲鳴と呼べる生やさしいものではなかった。断末魔の声——絶命する瞬間にだけ叫ぶことのできる悲鳴であった。

エルフの悲鳴に違いない。

睡羽は確信した。

死に触れることに免疫のないエルフは、それゆえに争う術を知らないはずだ。

そう考えると、仲間が襲撃者たちを返り討ちにできる可能性は皆無に等しい。

貌に醜い傷を持つエルフは、落ち着けと自分に言い聞かせる。

足元に一瞬だけ視線を疾らせた。ほしいものは、すぐに見つかった。前方の赤い闇を睨みながら、それを素早く手にした。そして、ゆっくりと足を踏み出す。

しばらく歩いたところで、立ち止まる。

渓秋が倒れていた。

背すじが、ぞくりとした。

——死んでいる。

調べるまでもなかった。

首が、胴から離れていた。

睡羽は、その冷たくなってゆく仲間に、睨むときの視線を落としていた。

その彼に声がかけられた。仲間でないことは、声の主を見なくてもわかった。

エルフならば、訊くわけもない。

「おい、お前は女か？」と。

振り返った。

血に濡れた剣を手にした男が立っていた。

人間の男だった。

返り血を浴びたその顔を奇妙に歪める。

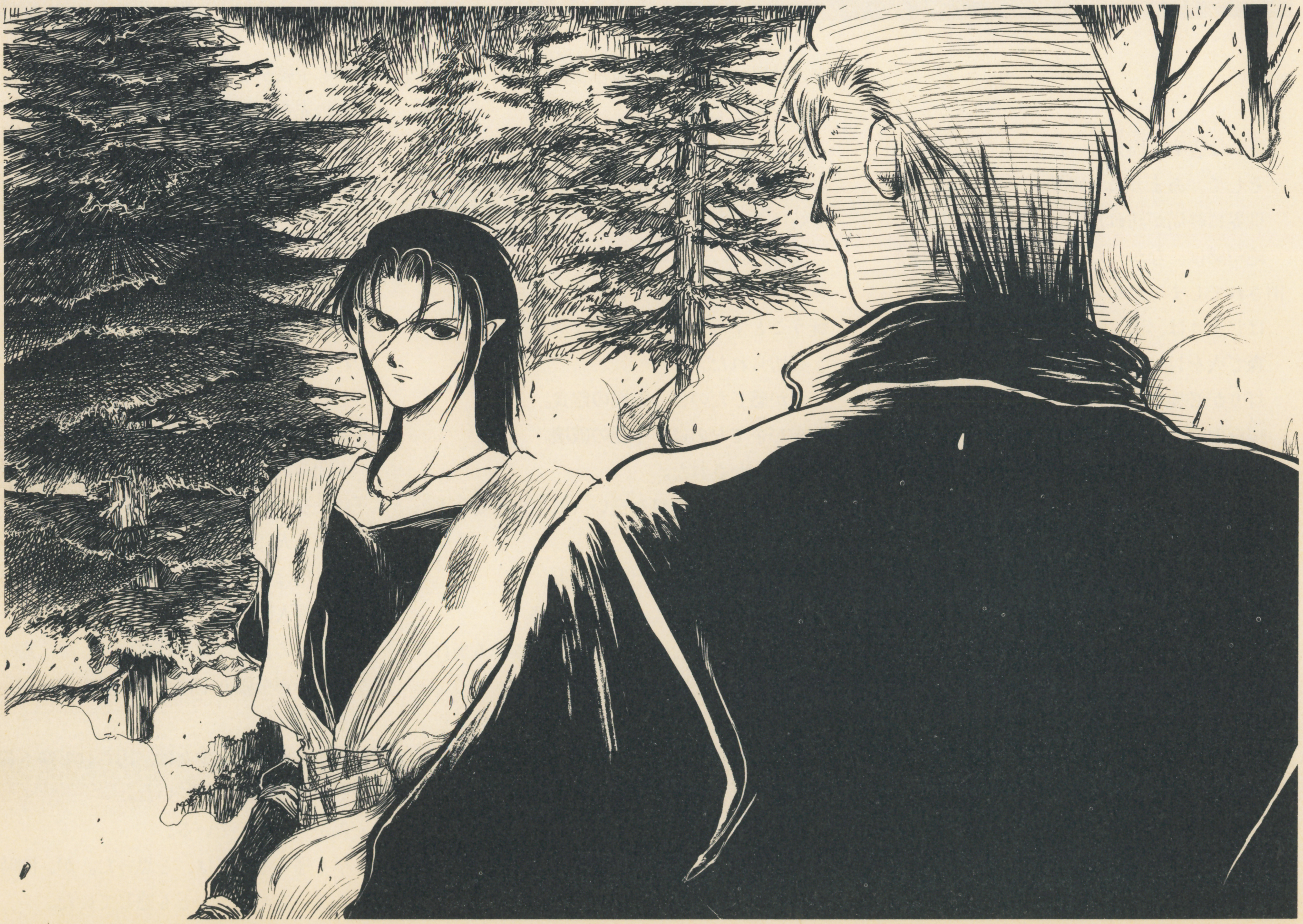
「お前……女か？」

もう一度、同じことを訊く。

エルフの貌を見ても、男性なのか女性であるのかを判断できないようだった。

無理もなかった。睡羽の貌は性差を超越した美を備えていたのである。

逃げるべきか、と睡羽は思案した。



それは、エルフとしては正しい行動だと思った。しかし……しかし、それでは何にもならない。味をしめた人間どもは、何かあるたびに森を襲うようになるだろう。

抵抗しなければならない。

エルフの眼光が鋭くなった。

その、冷ややかな氷の一瞥に魅入られそうになった男は、しかし我に返る。突然、左の目に激しい痛みを感じたのである。睡羽の投げつけたのは先刻、拾った石であった。

「女がほしくて、森を襲うか」

低く言うと、睡羽は腰に帯びていた短剣を抜き放ち、身構えた。

――殺らなければ、殺られる。

その思いが、彼に勇気を与えた。

男が、強烈な笑みを浮かべた。

「おもしれえ。やるってわけか」

もう、潰れた左目は気にしていなかった。

男の得物は長剣だった。

対する睡羽は短剣。

片目を奪ったとはいえ、まだ互角とはゆかない。こちらの間合いに入るまでに、どれほどの痛みを刻まれることになるのか――それを想像すると、背すじが冷たくなった。

あるいは、殺されるのかもしれない。

甲高い笛の音が響きわたったのは、睡羽が飛びかかろうとした瞬間のことであった。

男が、にやりと笑い、後退った。

そのまま失せようとしているのが、睡羽にはわかった。だから、

「逃げるか」

と低く言ったのである。

男の顔から笑みが消えた。

「逃げるんじゃねえ。帰るんだよ」

「――何？」

「女が手に入ったってことさ」

「――――」

「安心しろ。もうこれっきり、なんてことはねえからよ」男が、歯を剥いた。「きさまを殺るのも、そのときさ。この目の借りは、必ず返す。何倍にもしてな」

3

できない。

冷たく、そう言われた。

だから、決心した。

――悪夢としか呼べない夜が明けた。

人間たちの襲撃は、森に、そしてエルフの心に大きな傷を残していた。

襲撃者が立ち去ったあとの、ハーフエルフたちの必死の消火作業により、被害は最小限に食い止められた。

しかし陽が昇り、世界を支配していた闇が拭い去られると、汚された森の痛々しさがより鮮明に突きつけられた感じがし、エルフの胸を乱した。

何本もの樹が死んでしまった。

自分たちの心の拠りどころである樹が殺されてしまったのである。

冬さえ豊かな緑を揺らす常緑樹は、言うならば《永遠》の象徴だった。ゆえに、それが滅ぼされてしまったことに衝撃を受けなかったエルフはいなかった。

これまでの平穏が脅かされる証？

これからの激動を予感させる兆？

生きる力を与えてくれた樹も、今は焼け焦げ、生命の波動が感じられない。

死に冒された森を浄化しなければならなかった。それもハーフエルフの役目だった。

ハーフエルフは、森の長に命じられるままに、己れの腕を差し出した。

手首に小さな傷がつけられた。

真紅の滲みが生まれ、膨れ、珠のようになり、弾けた。つぎからつぎへと溢れてくる血は、大きな器に集められた。

ハーフエルフは、生命に異常を来さない程度に、それぞれ血を絞り取られていった。

赤い液体は、森中に撒かれた。

エルフの血は、生命力に溢れている。

生命の肥しである。

浄化の終わった森に、血臭が充満する。

睡羽は、嫌悪感を隠さないまま儀式を冷たい視線で眺めていた。

森長に進言しないわけにはいかなかった。

はっきりと言ったのだ。

不老長寿に魅せられ、縛りつけられている今のような状況がつづくならば、エルフという種族は、いずれ滅びるであろう、と。

長きを生きることだけを美徳として、そこから何が生まれるのか。

必要以上の自尊心が一体、何につながってゆくというのか。

エルフが住むべき森だけ、という観念が、いずれ自分たちの首をしめる結果になるのではないか。世界の動きについてゆくことができなくなってしまうのではないか。

森長は黙って聞いているだけだった。

睡羽は最後に、

我々は森を棄てる時期に来ている。

と主張した。

長が、閉じていた目を開いた。

冷ややかな瞳だった。そして、

できない。

言った。

エルフは神に、もっとも近い種族だ。

森を出るとは、それを棄てることになる。神を裏切ることになる、と長が言う。

なぜ、永遠に等しい生命を自ら放棄しなければならないのか？

なぜ、野蛮な人間どもの暮らす野に出なければいけないのか？

逆に問うてきた。

睡羽は、答えても仕方ないと思い、長に背を向けた。決意は固まった。

「睡羽よ……堕ちるか」

長の言葉にも振り返らなかった。

――こうして、貌に醜い傷を持つエルフの青年は、塊波とエイとともに森を出ることになったのであった。

雲ひとつない晴れ渡った闇の下を、三人が肩を並べて歩いてゆく。

月の灯りに照らし出された野は寂しげだった。隠れる場所などないのに、何かが潜み、こちらの様子を窺っているのではないか、という気分にさせられる。

草を踏む音。

風の吹く音。

それしか聞こえてこなかった。

「砂奇を助け出したら、どうする」

ふいに睡羽が言った。

しかし塊波は、前方を睨んだままで歩きつ

づけるだけ。まるで話しかけられたことにさえ気づいていないようであった。

睡羽も、それ以上は訊かなかった。

これまでどおり、黙したまま歩く。

しばらくしてからだった。

「お前は……帰らないか」

塊波が低く言った。

お前も、とは言わなかった。

それで睡羽には彼の心づもりがわかった。塊波は、砂奇を助け出せたならば、ふたりで森に戻ろうと考えているのである。

「俺は……」

睡羽は歩きながら、満天の星を仰ぐ。

「俺は、そのつもりで森を出た」

「そうか」

塊波が大きく息を吐いた。

しばらくの沈黙。

風が吹いた。

ひんやりとした、爽やかな風だった。

「朽華が見つかってもか」

訊いたのは塊波。

貌に傷のある男は、小さく笑った。

自嘲、とも呼べそうな笑みだった。

「お前は、俺が、あいつを捜すために森を棄てたでも思っているのか」

「ちがうか」

「ああ、ちがう」睡羽は言い切った。

「だが、忘れられないと言っただろう」言いながら、塊波は、隣の男を横目で見る。

「忘れられないとは、そういうことだけの意味しか持たないわけではあるまい」

「―――」

「お前は、昨晩の人間の襲撃を忘れることができるというのか」

「いや、忘れないだろう」

と塊波。

「ならば、お前は人間を愛しているのか」

塊波は答えずに笑っただけだった。

4

もっと綺麗になりたいの。

それが彼女の口ぐせだった。

もっともっと綺麗になって、みんなに見られたいの、見つめられたいの。

なぜ彼女に惚れたのかは、わからなかった。いや、最初から、ふたりの間に愛というものは存在しなかったのかもしれない。

胸の裡を告白されたわけではない。

耳元で愛を囁いたのでもなかった。

ふたりは、恋愛というものの持つ、熱にうなされた夢を見ていただけではないか。

愛を語らなかったのは、相手の美に恐れをなしてしまったから？

このままの状況がつづくことは残酷ではあったが、ある意味では甘美でもあった。

壊れてしまうかもしれないのなら、このままでいたいと思うのは無理もなかった。

恋に憧れていただけ？

そう考えることもできた。

しかし、と睡羽は思った。

朽華は、睡羽の許嫁ということになっていた。森の長が決めたことだ。本人の意志とは関係なく、勝手に決められたことだった。それでも、不満はなかった。互いに満足している部分さえあったほどである。

楽観的とされるかもしれないが、そのうちに愛は生まれると信じていたのだ。

それを彼は、ずっと待っていた。

密かな期待とともに。

手を握る。

髪を撫でる。

唇をかさねる。

体を抱きしめる。

互いに好意を持っているのは、確かであった。ならば、行為がそれを育ててゆくことも可能なのではないか、と思った。

甘かった。

睡羽の心が、朽華から離れはじめる。

原因は単純で、そして皮肉。

彼が朽華に引き寄せられることになったのは、彼女の発散する、その美だった。

それは自分に向けられたものだとばかり思っていた。自分にだけ向けてほしかったのである。しかし――しかし、そのことを彼女は理解してくれなかった。

見られることが、愛されることが、朽華にとっては、かけがえのないものだった。

愛される緊張感と優越感が、女を美しくしてゆくと信じていたのである。

だから、朽華の愛は、多くのエルフの男たちに向けて放たれた。

そのことがわかるに従って、朽華の対する心は少しずつ醒めていった。が、睡羽は彼女を責めたり、あるいは不満を言ったりはしなかった。ただ、待とうと思った。

朽華には、多くの男を知る権利があった。たくさんの男に触れ、自分を磨きたいのならば、それもいい。最後に振り返ってくれれば、それでよかった。そのときまで、彼女への愛は忘れようと思った。

沸き上がる嫉妬に身を任せていると、愛を壊したり、あるいは彼女を嫌いになったりしてしまうのではないか、と恐れたから。

ひたすら待ちつづけた。

しかし――

彼女は帰ってこなかった。

帰ってこなかっただけではなかった。

醒めかけている“恋人”に腹を立てて仕向けたのか。それとも彼女の節操のない“愛”が、その者を狂気に駆り立てたのか。

睡羽に剣を抜いた男がいた。

名は灼羅。

無言のまま、斬りつけてきた。

ふいを突かれた睡羽に、その白刃を避けることはできなかった。

狙われたのは貌。絶世の美女とも言えるその貌に、消すことのできない醜を刻みつけられたのが、このときであった。

つぎに刃を突き立てられたのは、腹。

凄まじい鈍痛に意識を奪われた。

そして――

意識を取り戻す。血まみれの自分の身体に、誰かがしがみついている。

朽華だった。

名を呼ぶと、女が血だらけになった貌を、ゆっくりと上げた。

泣いているような、酔っているような、それでいて驚いているような、そんな不思議な表情をしていた。

自分の知らない朽華を見た感じだった。

森長が自ら睡羽の治療に当たった。

《癒》の呪法は、奇跡を起こした。

二日後に回復した睡羽は、しかし、もう朽華の貌を見ることはできなかった。

死をこの地にもたらそうとした灼羅は、森から追放された。当然のことだった。

しかし、朽華は——

その行方は、誰も知らなかった。

灼羅を気遣い、一緒に森を出たのではないか、と言う者もあったが、誰もそれを信じようとはしなかった。

灼羅が姿を消したときに、まだ彼女の姿は森にあったからである。

ならば、どこへ？

わからない。

斬られ、刺された痛みは、月日とともに次第に消えていった。

傷の痕は醜く残った。それさえも慣れてしまい、気にならなくなった。

朽華のいない森に、睡羽だけではなく、他のエルフたちも違和感を持たなくなってきていた。はじめから彼女は存在しなかったとでも言わんばかりに振舞う。

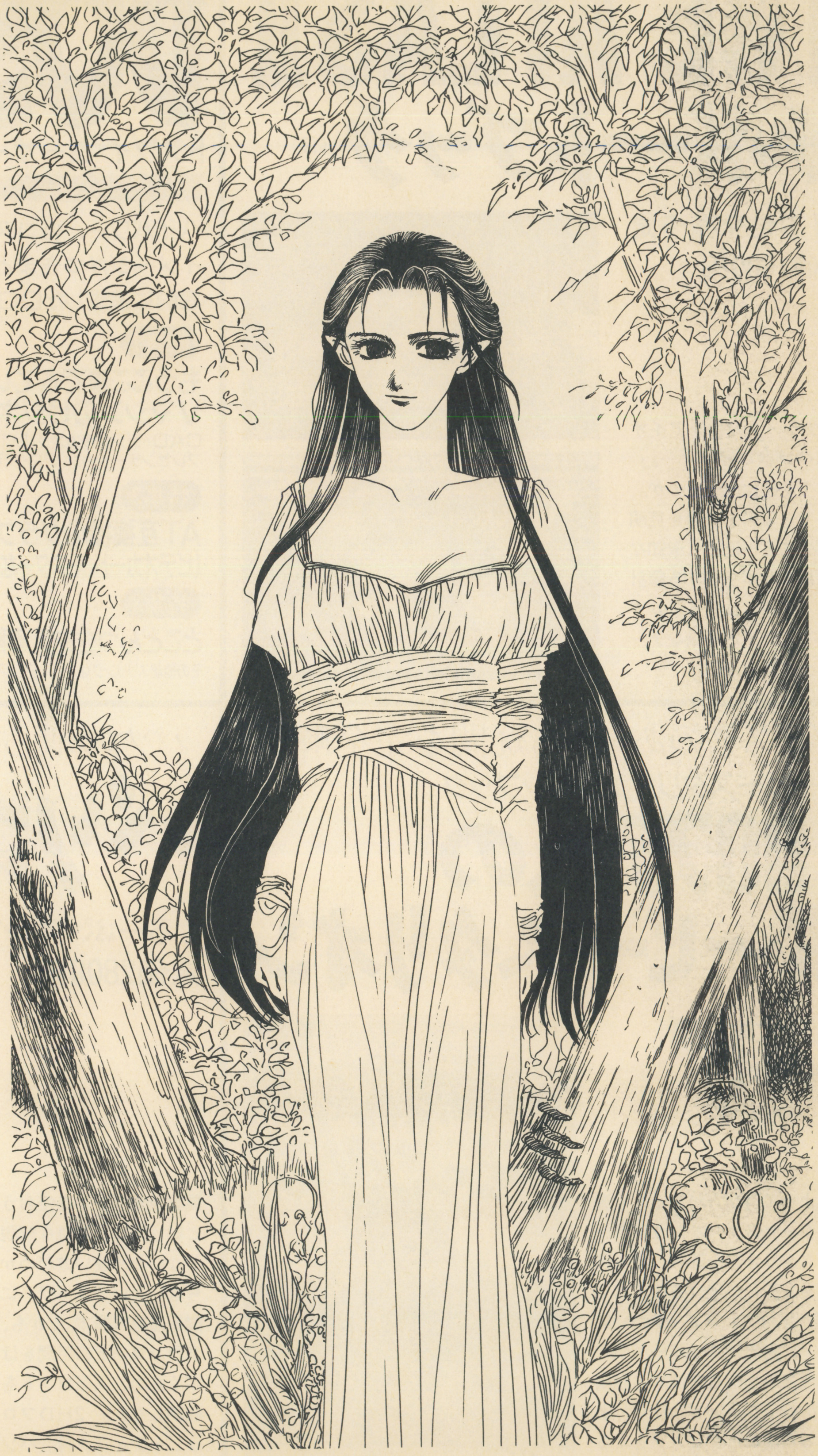
それでも忘れ去られたわけではない。

睡羽の脳裏には、今でも朽華の貌がこびりついている。忘れたくても、忘れることなどできるわけがなかった。

目を閉じれば、思い出す。

血にまみれた朽華の貌。

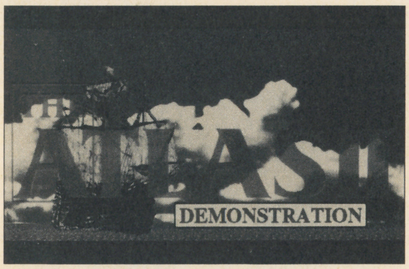
《以下次号》

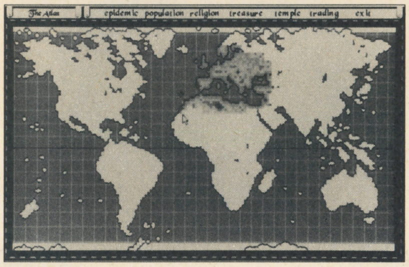


伝説の秘宝「イヴラークの骨」の謎に迫る！

THE ATLASⅡ サポートブック（仮）

5月下旬発売予定
予価1600円


DEMONSTRATION


The Atlas
epidemic population religion treasure temple trading exit

「イヴラークの骨をアイオロスの神殿に捧げよ…。」果して奇跡は起こるのか。アトラスⅡの全体像を克明に紹介する一冊！　未知なる探検をサポートする羅針盤だ。巻末にはアイテムすべてを紹介する詳細なデータファイルも掲載。

今一番HOTなコンピュータマーケットを追求！

DOS/V USER

ドスブイ・ユーザー　**vol.1**　**定価1800円**

3.5インチフロッピーディスク付

ハイパワー、低コストながらもなにかと難しそうだというイメージがつきまとうDOS／Vマシンを、実用面から徹底的に追求したDOS／Vパソコンユーザーのための特集。

特集1

もうここまできているDOS/Vマシンのビジネス事例集

CAD/デジタルカメラ/DTP/プレゼンテーション/プログラミングなど

特集2

AT互換機のグラフィック環境(ビデオカード、モニターなど)を総点検

特集3

とことんつきあえる販売店とは

その他超スリリングなIBM-PC用ゲームを詳細解明！

別冊宝島
DOS/V USER
ドスブイ・ユーザー
vol.1
DOS/V USER'S REPORT
私がDOS/Vマシンを使っている理由
ベンチマークに惑わされずにチョイスする
グラフィック環境はこれだ！
IBM&DELL「DOS/Vは必ず勝つ」
SPECIAL ISSUE
DOS/Vは
USビジネストレンド
GAME LAND
DOS/Vはゲームの宝箱を開ける鍵だ!!
3.5" 2HD
フロッピーディスク付

ダビスタのあらゆる疑問を完全解析

ダービースタリオンファンブック

100万人のダービースタリオン

成沢大輔・編
定価800円

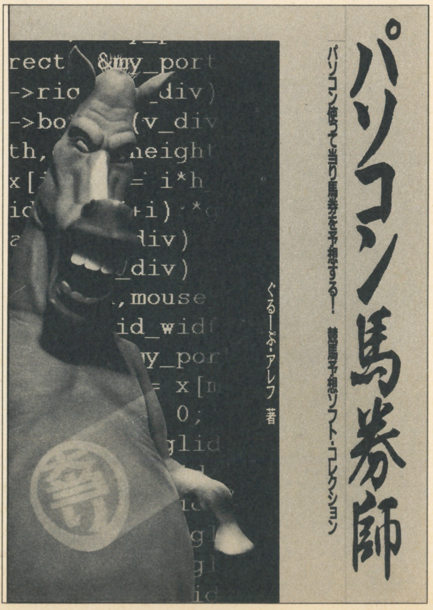
ファミリーコンピュータ
HIPPON SUPER!
ダービースタリオン ファンブック
100万人のダービースタリオン
成沢大輔・編

人によって遊び方がまったく違う、ダービスタリオン及びダービースタリオン全国版。読者側から見た新しい遊び方のすべてを紹介したファンブックついに登場！　実際にユーザーがつかんだ最強馬を産む方法や8頭出しでのＧⅠグランプリなど、あらゆる角度からダビスタをまる裸にする究極の一冊！

パソコン使って当たり馬券を予想する！

パソコン馬券師

ぐるーぷ・アレフ・著
定価2800円


パソコン馬券師
パソコン使って当たり馬券を予想する！
競馬予想ソフト・コレクション
ぐるーぷ・アレフ 著

馬券予想ソフトを使おうという時に、詳細な解説がないため使い方がわからないというユーザーに贈る徹底解説本。しかも、ダウンロードの手間をはぶくため、人気ソフトを収納した3.5"2HDフロッピーディスク付。パソコン初心者でも勝てる！

宝島社　〒102　東京都千代田区麹町5-5-5　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

PLAY THIS GAME

最・新・ゲ・ー・ム・攻・略

今回もいろんなハードとジャンルをとりまぜて、取り出したるはこの5本。いずれも劣らぬ粒ぞろい。連休が大型なヒトも小型なヒトも、とりあえずPlay This Game！

今月のLineup

- ブレス・オブ・ファイア……126
- ウインズ・オブ・サンダー……128
- メガロマニア……130
- スイッチ……132
- 星のカービィ……134

PLAY
THIS
GAME

序盤の基本データをまとめて紹介！

ブレス オブ ファイア
竜の戦士
BREATH of FIRE

◉SFC◉カプコン
◉発売中
◉¥9800◉RPG

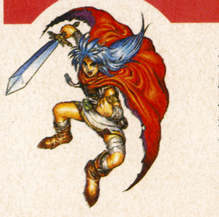
カプコン初の本格RPG、ブレス オブ　ファイアは、ユニークなキャラクターたちを始めとする豊かなデータ量が魅力のひとつ。決して難しいゲームではないけれど、快適にゲームを進めるためには知らねばならないこともあるのだ。

◎文／石埜三千穂

キャラクター別戦力データ

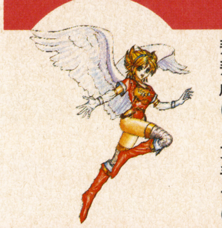
このゲームの主人公はとりあえずリュウだが、パーティーキャラクターたちはシナリオの流れによって自在に入れ替わり、時にはリュウはお休み、という時期さえある。個性豊かな仲間たちについては以前にも紹介したが、今回はパーティーにおける戦力、という面から紹介し直しておこう。いざ、彼らに出会った時の参考に、また、出会う前の予習に活用してほしい。だけど、これでなかなか時間のかかるゲームなので、そう簡単に全員は揃わないぞ。

リュウ



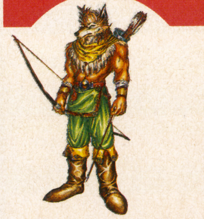
白き竜の一族の末裔。基本的に魔法は使えない戦士タイプだが、秘められた潜在能力は、凡百のクラスや職種では語りきれないものだという。

ニーナ



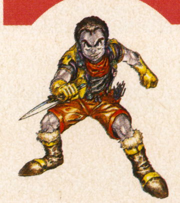
飛行能力を持つ飛翼族の王女で、成長すると巨鳥に姿を変えることも。治癒系呪文の一番の使い手として、パーティーになくてはならない存在。

ギリアム



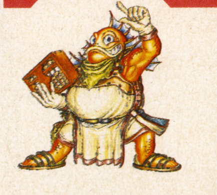
深い森の中を自在に駆ける狩猟民族、森の民の英雄。弓矢を使いこなせる唯一のメンバーだ。彼を先頭にした時のみ、森の中に進入できる。

ダンク



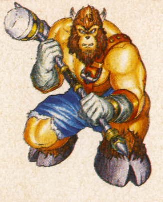
プロの盗賊集団、夜走衆のエリート。素早さを活かして戦力にもなるが、解錠能力が貴重。他のメンバーとの合体によるパワーアップが可能。

マニーロ



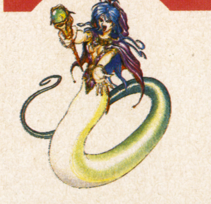
裕福な海底民族の商人。ゲーム中でも実際に商売ができるほか、後には大魚に変身し、仲間を乗せて海を渡ることが可能になる。魔法は変わり種。

ビルダー



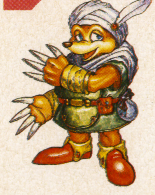
大柄で力持ち、鍛冶民族の大男。その体力と力は戦闘でも頼りになるが、岩や壁を壊す能力は独自のもの。潜在能力もまだ隠されているようだ。

ディース



古代民族の生き残り。遺跡で発見される。強烈な攻撃力を持つ古代呪文の使い手だが、長い眠りの末、忘れ去っており、徐々に思い出す。

モグ

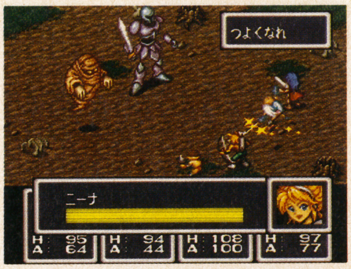


地底民族の一員。特技は穴を掘ることで、崩れて通行不能の道を掘り進んだり、埋められた宝を見つけたりする。小柄だが力は強く重装備が可能。

戦闘のコツをつかめ!!

このゲームは、けっこう行動範囲の自由がきく。それはつまり、自分のレベルでは厳しい相手に出会う機会が多いということである。だから戦闘に対する基本的な態度としては、これを恐れて慎重になるのではなく、上手く利用して効率的なレベルアップをはかるのがベストだ。特に主人公一人だったり、攻撃系呪文の使い手がいない序盤では、ファイアストーンなどの魔法石の類を上手に活用したい。ボス戦ではもちろんのこと、通常の戦闘でも、かなわないと見たら、魔法石を使おう。

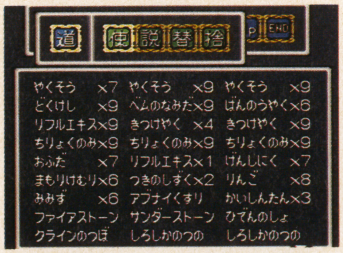
しかし、むやみに使っていいというものではない。最初の城のダンジョンなど、無料で回復のできるポイントのそばで強めの敵と戦い、保険として魔法石を多めに確保しておく、というのが賢い方法。また、各人の能力差を意識して、呪文や特技を惜しみなく使った方が結果的には効率がいい。ＭＰ回復の知力の実を持ち歩き大胆に戦おう。



↑攻撃力の弱いキャラに無理して戦わせるより、呪文や特技を惜しみなく使った方が結果はお得

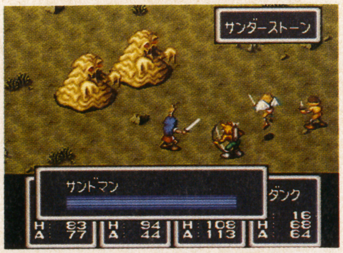
アイテムを存分に使おう

序盤で魔法石が大活躍することは上に書いたが、それ以外にも、役に立つアイテムは数多い。このゲームの場合、回復系アイテムにしろ、攻撃アイテムにしろ、相当量を持ち歩いて惜しみなく使うのがスムーズな成長につながるようだ。ただし、あまり気前よく買い込んでしまうと金銭面で苦労する。なぜなら、このゲームには金銭の支払いが必要不可欠なイベントが多いからだ。特に、イベントでまとまった金を得た場合、後に同等の支出を求められる可能性が強い。こまめにかせいだ持ち金の範囲で惜しまず使う、というのが基本だ。目前の目的……ダンジョンとか、次の町までの道程とか……に必要と思われる量だけを買い、過剰にまとめ買いすることは避けておこう。



やくそう　×7	やくそう　×9	やくそう　×9
どくけし　×9	ベムのなみだ×9	げんのうやく×6
リフルエキス×9	きつけやく　×4	きつけやく　×9
ちりょくのみ×9	ちりょくのみ×9	ちりょくのみ×9
おふだ　×7	リフルエキス×1	げんしにく　×7
まもりけむり×6	つきのしずく×2	りんご　×8
みみず　×6	アブナイくすり	かいしんたん×3
ファイアストーン	サンダーストーン	ひでんのしょ
クラインのつぼ	しろしかのつの	しろしかのつの

↑治療系呪文が使えるようになったら、薬草とともに、知力の実もたくさん持ち歩こう



↑序盤では、かなりの強敵だと思った相手でも、魔法石の一撃で倒せることが多いのだ

ⒸCAPCOM

序盤の武器と防具

装備アイテムの種類は、後半に進むほど加速度的に増えていく。なぜなら、パーティーキャラそれぞれに対し、装備可能な武器防具の系統がまったく異なるケースが多いからだ。例えばリュウなら剣だし、ギリアムなら弓という具合。ここでは序盤、タタール村あたりまでに入手可能なものを紹介しよう。

武器

なまえ	価格	重さ	攻撃	装備	入手
たんけん	50Z	1	5	リュウ	ドラグニール
やまがたな	400Z	2	8	リュウ	ドラグニール
せいどうのけん	700Z	3	8	リュウ	ウインディア
ショートレイピア	400Z	1	5	ニーナ	ロメロ村
ブロンズレイピア	800Z	2	7	ニーナ	ウインディア
ショートボウ	1000Z	4	20	ギリアム	タタール村
そりみのけん	1200Z	3	20	リュウ	タタール村
ダガー	2000Z	1	20	ダンク	光の町

防具

なまえ	価格	重さ	攻撃	装備	入手
ぼろ	10Z	1	1	全員	ドラグニール
かわのマント	240Z	2	8	リュウ	ドラグニール
かわのかたあて	300Z	2	8	リ・ギ・マ	ドラグニール
シルクのふく	2800Z	4	15	ニ・デ	ロメロ村
かわのふく	500Z	6	10	全員	ウインディア
くさりかたびら	2000Z	2	20	リ・ギ・ビ	ウインディア
タイトミニ	2000Z	1	18	ニ・デ	ロメロ村
かわのよろい	750Z	7	14	ニ・デ以外	タタール村
きのたて	300Z	2	5	リ・ダ	ドラグニール
せいどうのたて	500Z	3	8	ニ・デ以外	ロメロ村
ヘアーバンド	1000Z	2	8	ニ・デ	ドラグニール
かわのぼうし	200Z	3	6	全員	ウインディア
はちがね	800Z	2	6	ニ・デ以外	ウインディア
せいどうのかぶと	1200Z	2	8	ニ・デ以外	ロメロ村
バンダナ	400Z	1	5	全員	タタール村

序盤のボス戦攻略法

プリーブ

悪臭を発する蛙の化け物。攻撃パターンは２種類で、体当たりされるとダメージが大きい。この体当たりで削られる分のHP量をおぼえておき、やくそうでこまめな回復を心がけていれば、そう苦労することもなく倒せるだろう。

しょうぐん(1)

ナナイ王国の地下、大地の神殿にいる。通常の攻撃のほか、いかずち攻撃があり、これを食うと大ダメージ。途中で入手した魔法石を温存し、敵のHPが赤くなったらこれを使おう。「かいふく」の余裕を与えなければ効率よく倒せる。

まほうつかい

ロメロ村の西にあるカーマの塔で怪しげな研究をしている。最初はニーナのパーティーで出会うが、本番は主人公単独での戦い。これも、とどめに魔法石の類を使うのがポイント。手下のウゾーとムゾーは普通に戦っても十分倒せる。

しょうぐん(2)

迷いの森でトトール村長を幽閉している。最初、ペットのぽちと戦い、そのままボス戦に突入するので注意。ニーナとギリアム、それぞれの役割を徹底することだ。知力の実でAPを回復しつつ、ギリアムの攻撃能力をガンガン使おう。

はっきりいえば、序盤のボスにはそれほど苦労しない。ただし、魔法石の類を惜しみなく使えば、という条件つき。キャラクターの能力の範囲内で戦おうとすれば、それぞれ、かなりレベルを上げてかからないとまず勝てない。

その理由として、第一に、ほとんどのボスが土壇場で「かいふく」の能力を使うという点。あと２、３発で倒せるというところまで進むと、ちょうどこちらの攻撃１回分くらいのＨＰを回復されてしまうのだ。

第二に、ボスのＨＰは表示される見かけ通りではない、という点。棒グラフ状に表示されるＨＰをすべて削り取った後、さらにもうひと押ししないと倒せないのだ。ついこれにだまされて、勝負に出てしまったりすると、かなり苦しい状況になるだろう。

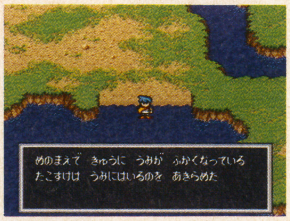
回復のタイミングも重要。何種類かあるボスの攻撃パターンのうち、もっとも強力なものを見切り、その攻撃で減らされる分よりも残りＨＰが少なくなったら、即回復だ。

ゲームの遊びいろいろ

釣りをしたり、商売したり

さすがカプコン、というべきか、このゲームには本筋に関係のない遊びがたっぷり仕込まれている。ネーミング等、メッセージレベルでの遊びも多いが、なによりの楽しみは、キャラクター能力のオマケともいうべき遊びの数々。例えば主人公のリュウは、釣りが趣味というだけあって、つりざおとエサさえあれば、実際に釣りを楽しむことができる。エサの種類、ポイント等によって成否も違えば、釣れる魚の種類も違うのだ。

同じようにギリアムは狩りを楽しめるし、マニーロに至っては勝手に市場を開いて商売することさえ可能。噂では、このマニーロの自由市場における取り引きでしか入手できない貴重品もあるとか？　また、町で魚や果物を見つけたら、とりあえず調べてみる。すると、なんとつまみ食いができてしまうのだ。



めのまえで　きゅうに　うみが　ふかくなっている
たこすけは　うみにはいるのを　あきらめた

←なんだか不思議な場所だったけど、もしかしてこれ、釣りのポイントなのかな？

こんなところにも注目！

ありがとうございました

↑店のお姉さんはペコリとおじぎ、おじさんは投げキッスをして見せる。さすがカプコン、芸が細かいね！

PLAY THIS GAME

6大陸奪還！ シビアなルートを攻略せよ！

WINDS OF THUNDER

Mystic Shooter
ウインズ・オブ・サンダー

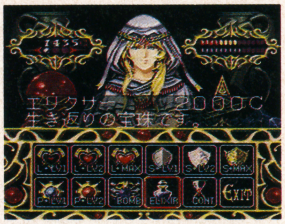
◉PC-SCD◉ハドソン
◉発売中
◉¥6800(税抜き)◉STG

タイプ的には買い物シューティングの範疇に含められるが、その難易度はこれまでのものと比較してもかなり高め。初めてのプレイはその難しさに驚くが、慣れてくるとその魅力が光るSTGファン必携の1本。

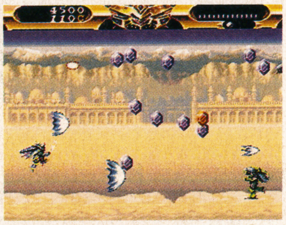
◎文／本山順一

厳しい条件下での基本戦略

ゲームをスタートさせるといきなりマップ選択画面になるが、素直にDEZANTを選ぼう。以降、時計回りの順番で選ぶのが賢い攻略方法。間違ってもいきなりCIELOMを選ばないように。次に鎧の選択となるが、これによってこちらの攻撃パターンが変化する。おすすめは各欄を参照してもらいたい。クリスタルと買い物に関しても下欄に。コンティニューはあるが、これを頼りにしていては問題にならない。ボスとの戦いでやられた場合はその場所から、それ以外はステージの頭からとなるからだ。注意しなければならないのは、攻撃力もダメージを受けるごとに低下するということだ。



➡右上のふたつのメーターは、上が攻撃力、下が生命力だ

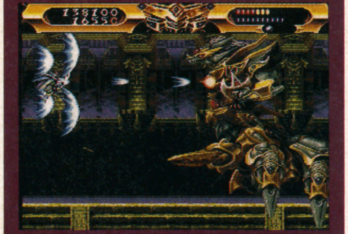


➡画面上に散らばっているのがクリスタル。赤色は高額

砂漠の大陸 DEZANT

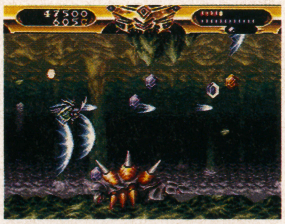
まず、おすすめの鎧は水の鎧。それほどカタくない敵が多数出現するので、攻撃範囲の広いコレがいい。300のクリスタルを持っているが、買い物は生命珠レベル2のみ。余ったクリスタルで精霊召喚（ボム）が買えるが、後のために貯めておきたい。所詮ボムは敵の弾消し程度。それに最初から1個は持っている。このセッティングで始めると、生命力満タン、攻撃力最低のキャラクターになっているはずだ。攻撃力のアップアイテムはステージ中で補強できる。3段階の攻撃力があるが、ボスに会うまでに2段階程度までには成長しておきたい。このステージのボスは簡単で、左端にいればほとんど上下の移動だけで敵の弾を回避できる。弱点は顔のすぐ下の青い個所。一番下の、くちばしのようなところから弾が出てくるタイミングをつかめば、あとは上部からの攻撃に注意するだけだ。

BOSS



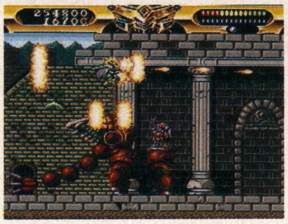
○スコーピオン

↑時間はちょっとかかるが、上下の移動で弾を避けてスキができたら弱点攻撃でOK



➡中ボス。近づきすぎると危険。後方に一度逃げて反撃しよう

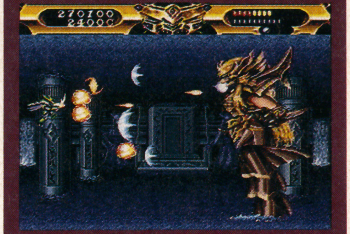
水の大陸 AUZAL



➡攻撃力アップができる。敵のやや左上が安全に攻撃できる

ここから敵の攻撃もより熾烈になってくる。おすすめは大地の鎧。これ以降のステージはすべて大地の鎧がいい。敵がカタくなり、これに対応できるのは大地の鎧の、下に落ちる弾が適当だからだ。攻撃力がアップすれば上にも、少し後方にも攻撃範囲が広がる。さて、砂漠の大陸クリア後に2000前後のクリスタルがあるはずだ。それ以上であればエリクサーを、未満であれば生命力の回復のみであとは貯金しよう。ここのボスは顔面に落ちる弾を当てれば、すぐに倒すことができる。

BOSS



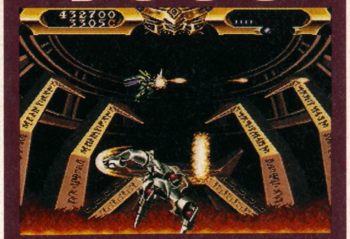
○アスピッド

↑誘導弾と三方向に攻撃をしてくるが、水面ギリギリから狙っているとすぐに倒せる

火山の大陸 LLAMARDA

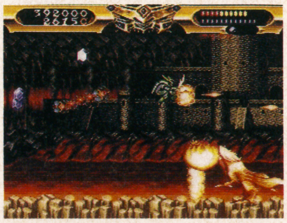
ここまでで1回でもやられているようだと、6大陸奪還はおぼつかない。基本的にコンティニューは6大陸奪還後に、使うものであるということを覚えておこう。買い物もエリクサー、生命力を優先するべきだ。このステージでは右下からカタい敵がよく出現するが、それは大地の鎧の下に落ちる弾にお任せできる。むしろ、アイテムを取りに行くときに当たることがあるので、そちらに注意が必要だ。ボスは安全地帯があるので比較的ラクである。

BOSS

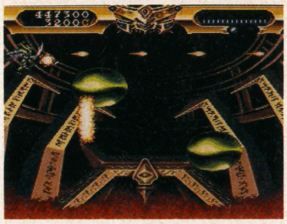


○バルレンダー

↑球形のとき以外に左上から攻撃。近づいてきたら右下で全方向弾を避け、繰り返す



⬅下からの敵は落ちる弾で処理。当たらないように注意しよう



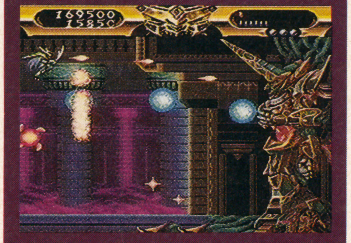
⬅ボスの変化した姿。このときは無敵。左上で避けよう

©HUDSON SOFT/RED

湿林の大陸 BOSQUE

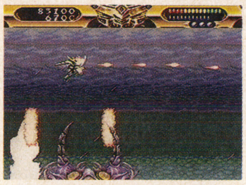
画面上方の予想できない個所から敵が出現してくるが、これはパターンをつかむしかない。大地の鎧の攻撃力が2段階以上であれば、自機の基本ポジションは中央やや左側、そうでなければそこからさらに左上あたりがいい。しかしこの場合、上からの攻撃は一旦逃げなければならないが……。中ボスは落ちる弾だけで倒し、ダメージを受けないように専念する。ここで生命力、攻撃力共にアップできる。建築物内部にはいると、回転板などの障害物がかなり進路を狭めるので、動く方向を確認する必要がある。ボスは腹の赤い個所が弱点だが、少々のダメージ覚悟で顔のすぐ左側から落ちる弾を当てると、短期決戦ができる。青い光球に1、2回当たるのはしかたない。

BOSS

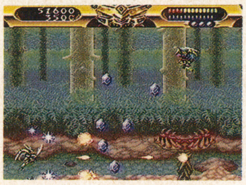


○ジャーディン

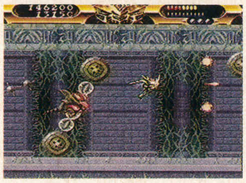
↑顔のすぐ横から攻撃。腹の赤い個所が弱点だ。青い光球のダメージはある程度我慢だ



←中ボス。絶対にダメージなしで倒せ。回復アイテムも確実に取らなければならない



←後方はもちろん、上下からも突然の攻撃がある。攻撃力を充実させておきたい

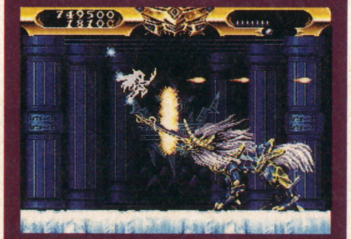


←障害物。アイテムを取ろうとすると、ついやられることがある。避けることを中心に

氷雪大陸 HELADO

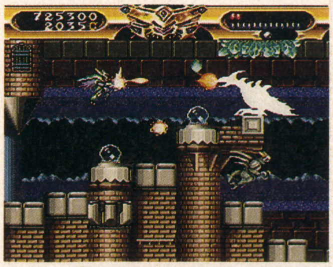
いきなりカタい敵の出現で、うまく倒さないとしょっぱなから苦労する。自機の基本ポジションはBOSQUEと同じだが、このステージでは高い場所から炎を吹きまくる敵がいるので、これを水平方向に飛ぶ弾で早めに倒さないとキツイ。その後気流に流される個所があるが、ここは流れに逆らわない方がダメージが少ない。中ボスは絶好の攻撃力をアップさせる場所になっている。紫色の氷の塊が落ちてくる個所は、若干左下側で撃ちながら避けよう。進みすぎると危険だ。ボスは2本の角の間に落ちる弾を当てろ。ここも接近戦の方が有利に戦いを進められるのだ。

BOSS



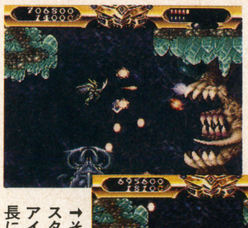
○マタンツァ

↑弱点さえうまく攻撃できれば、それほど苦労することはない。ジャンプに注意しよう

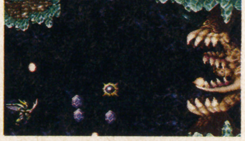


↑ここにきて大地の鎧の水平方向の攻撃も重要になってくる。速攻でいかないと苦戦する

絶好の稼ぎ場所



←この中ボスのさらに手前で、以前のステージで出現した敵が攻撃してくるのだ

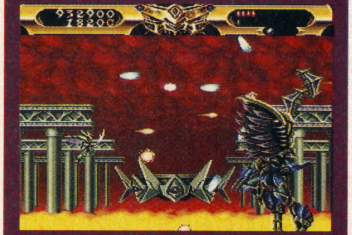


→それを倒すと、クリスタルと攻撃力アップアイテムが。ボスは気長に攻めればいい

浮遊大陸 CIELOM

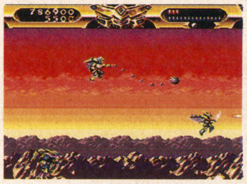
6大陸中最高の難易度である。敵の移動速度も速く、やっかいなところから出現し、しかもカタい。エリクサー、生命力回復が買えてまだクリスタルがあれば、魔法障壁をおすすめする。ここはボスが意外と簡単なので、なんとしてでもたどり着く気合が欲しい。序盤から空飛ぶ亀（？）のようなものがガンガン出現するので、これを倒して少しでも攻撃力をアップ。後半の建築物では、塔に当たり判定がないので、上からくるゴーレムで稼いでおこう。

BOSS

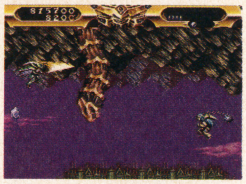


○パジャロナ

↑意外なほど弱い。ブーメラン攻撃のときだけ左下で避けて、あとは下に落ちる弾で大丈夫だ

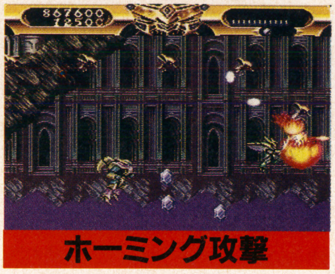


←チェーンを飛ばしてくる。だいたいの予想ができるので、前もって回避しよう



→ここの岩にも当たり判定がない。遠慮無く移動して、攻撃を回避。意外な盲点だ

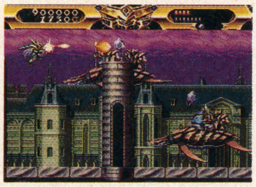
要注意



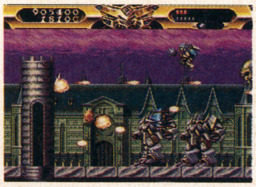
ホーミング攻撃

↑こいつが大きい火の弾を撃ってくる。最大で5秒くらい追跡するので、円移動で回避しよう

これを狙え



←序盤に出現する、空飛ぶ亀。簡単に倒せる

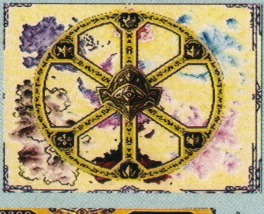


←後半のゴーレム。周りの塔には当たり判定がない

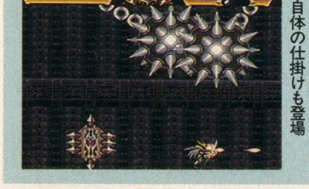
そして クリミネルの塔へ…

ここからの難易度は、6大陸の比ではない。敵の強さはもちろん、トリッキーな画面構成もそれに加担している。ここはエリクサーが絶対に必要だ。敵を倒すということよりも、攻撃を避けることを念頭に進もう。

ついにザガード復活

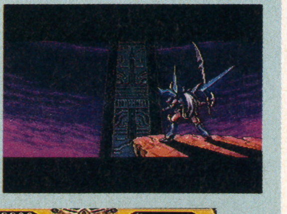


→6大陸クリア後のデモ。封印が解かれたのだ

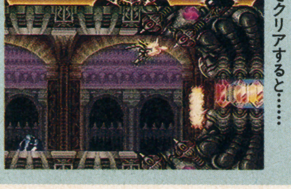


←逆スクロールなど、マップ自体の仕掛けも登場

漆黒の塔



→このクリミネルの塔の内部で死闘が繰り広げられる



←これがボス前の扉。ここをクリアすると……

PLAY THIS GAME

技術力と資源、そして人口がゲームの勝利を左右する！

MEGA LO MANIA™

メガロマニア

◉MD◉CRI
◉発売中
◉¥8800（税抜き）◉SLG

欧米で大ヒットしたポピュラスタイプのパソコンSLG『メガロマニア』がとうとう日本に上陸！　ここでその魅力とテクニックを網羅するぞ。

◎文／猪野清秀

基　本　編

『メガロマニア』をプレイする上で、絶対に知っておかねばならないことを五項目に分けてまとめてみた。これらを把握しておけば、ゲームをプレイする上で迷うことはなくなるはず。心して読むのだ！

①まず君に与えられた使命を知れ！

『メガロマニア』はポピュラスタイプのＳＬＧ。プレイヤーは自分の種族の人間を使って他のキャラクタと戦い、勝利しなければならない。

プレイヤーには時代ごとに100人の味方が配属される。彼らを用意されている島々に配置し、指示を与えて、その島を征服していくのだ。

島でプレイヤーが与えなければならない指示は多い。地中深くにある資源の採掘や、強力な武器の発明など、島に配置された味方の人間に指示をして、軍事力を高めていくのである。

また、何もしない人間はその数を少しずつ増やしていく。どれだけの人間に指示を与え、人口を増やすために残すのかが、一つのポイントとなる。

強力な軍隊ができたら敵の城へ攻め込む。敵勢力が壊滅すれば、晴れてその島は征服完了だ。すべての時代のすべての島を得るまで、戦いは続くのだ。

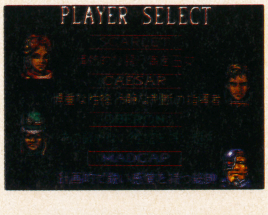
そこにはこれから生まれようとする
幾億もの惑星や恒星が育まれている。

↑宇宙のはるかかなたで繰り広げられる熱き戦い。この戦いに勝利してこそ、神になれるのだ！

②敵リーダーの性格を見きわめろ！

プレイヤーが選択できる「神」志望者は四人。選択した者以外の三人が、敵対する勢力としてゲーム中に登場する。彼らは一人一人個性を持った戦い方でプレイヤーに立ち向かってくる。

プレイヤーがどの人物を選ぶかで、残りの人物も決まるわけだから、プレイキャラの選択はそのまま難易度の設定にもつながってくる。ゲーム進行に慣れてない始めのうちは、敵にすると非常に手ごわいシーザーやオベロンでプレイしよう。彼らと戦うのは、慣れてきてからの方がいい。

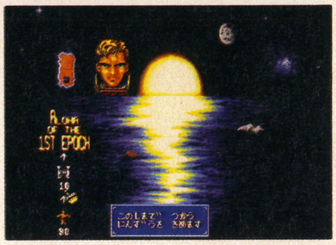


←選べるキャラクタは全部で4人。自分以外はすべて敵となる。誰が残るかを考えて選ぼう

シーザー	連邦国家ワイラーの指導者。慎重な性格で、冷静に判断を行い、作戦を遂行する。敵に回すと恐い相手の一人である。
オベロン	頭脳集団オベロンズの主宰。常人を越えた論理で行動するので、綿密な作戦も彼に対しては無力である。シーザーと共に手ごわい相手。
マッドキャップ	軍事惑星マードックの総師。戦闘経験が豊富で、戦術にかけては右に出るものがない。だが戦略的には対したことのない相手。
スカーレット	惑星国家アンタレスの王女、彼女自身の激しい感情が、作戦行動に影響することが多い。比較的弱い候補者である。

③各島への人数配分は慎重に！

プレイヤーには各時代毎に100人の味方種族が与えられ、それをその時代の島に振り分けて敵と戦うことになる。もちろん人数が多ければ、それだけ戦いが楽になるが、多く派遣しすぎると後の戦いのための人数が足りなくなる。余る分にはまったくに問題が無いので、できるだけ少ない派遣人数で各島での戦闘に勝てるよう努力しよう。



このしまで　つかう
にんずうを　きめます

↑一番最初の島、ALOHA島は10人も派遣すれば勝つことができる。余計な兵は使うなよ！

④兵器の開発は少しずつ確実に行おう

敵との戦いの中では、次に述べるように、兵器の強さが勝敗を決める重要な要素の一つになっている。だからといって、始めからその時代で発明可能な兵器のうち、もっとも強いものを発明しようとするのは無謀な話。発明する前に敵に攻められるのがオチだ。

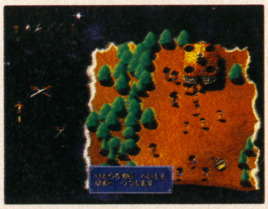
どんな兵器であっても、まずは最低レベルのものを発明すること。比較的短時間で発明できるし、作れる兵器の上限が上がるかもしれないからだ。

←初めは低いレベルの武器を発明するように指示しよう。欲張ってはいけない

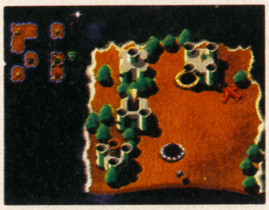
⑤人口が同じなら技術力で差をつけろ！

戦いの勝ち負けを決めるのは、敵と戦う人の数と、彼らが持っている武器の優劣。人数はどこにも配置しなければ少しずつ増えていくが、なかなか増えず敵に勝てないかもしれない。

だが、技術力で差をつけておけば、人数が敵の半分でも十分に勝つ可能性が出てくる。まずは発明を続けるのだ。



←同じ低レベルの武器だと、兵士の数が多い方がほぼ勝てるのである



←だが武器のレベルの差をつけて攻めれば、数が少なくても楽に勝てるのだ

©SENSIBLE SOFTWARE/PRODUCED BY VIRGIN GAMES/ECSECO DEVELOPMENT/PRODUCED BY CRI

応用・実践編

前ページの「基本編」よりもより実践向きなテクニックを一挙に公開。これらの知識を詰め込んでプレイにあたれば、敵のいやらしい攻撃に頭を悩ますこともなくなるぞ。目指すは最終決戦の島、「MEGA LO MANIA」島だ！

①資源の豊富な場所を確保せよ！

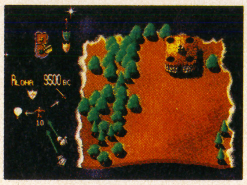
それぞれの島はいくつかの領土に分かれていて、それぞれの領土に城を建てることでその領土を確保することができる。これらの領土はすべて均一の条件を持っているのではない。そこに埋もれている資源は、量も種類も、場所によってかなり異なるのだ。

もちろん資源の種類が多く、量も豊富なところの方が有利である。逆に資源が少ないと、強い兵器も開発できないことすらありうるのだ。

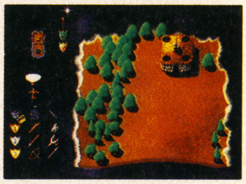
領土の資源は乱数で決まるので、運次第のところがある。あまりにも悪条件な場所ならリセットでやり直そう。

サンプル ALOHA島 ステージ1

ALOHA島北部



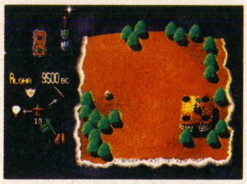
←始めに採掘できる資源は二種類。南部より一種類多い。この差は大きい



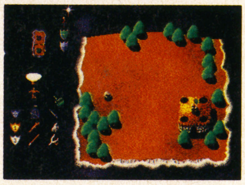
→発明可能な武器もこれだけ揃っている。好条件そのものだ

ゲームの一番最初の舞台となるALOHA島。領土は二つしかないが、城を建てる段階で勝負は決まっているとも言える。北部は、南部と比べて資源が豊富な場合が多い。

ALOHA島南部



←南部で採掘できる資源はたった一種類。これはかなり厳しいぞ



→発明できる武器も、北部より少なくなっている。勝利は難しいかも？

南部のように、資源の量や種類が少ないと、武器の生産量だけでなく発明のスピードにも影響が及んでくる。あえて苦境を楽しむか、あるいはやり直すかはプレイヤー次第だ。

②いつの時代でも最高の武器を！

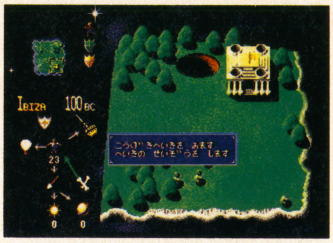
発明を進めていくと、いろいろな武器を作ることができるようになる。だが、領土に埋まっている資源は決まった数しかない。発明された武器を片っ端から作っていくというようなムダ使いをしていると、いざ最高の武器ができたときに材料が足りなくて数が揃わない場合がある。数限られた兵士を有効に使うためにも、量産する武器は最高の強さを持つものにしよう。

③どんなマップ・エポックでも基本は同じ！

ゲームの進行につれて攻略方法が変わってくるのでは？ と不安に思うプレイヤーもいるかもしれない。だが基本はすべて同じ。時代が進んでも、基本を忠実に守っていれば、後はどう応用するかだけの問題なのだ。

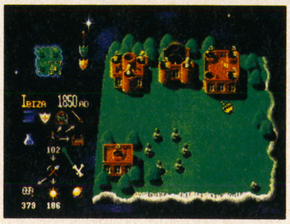
その島（マップ）でのゲームが始まったら、しばらくは何もしないでおく。城にいる人間は、少しずつ増えていくのだ。もちろん人間は多い方が有利。しばらくは増やし続けよう。

初期配置の倍くらいの人数になったら、兵器開発に多少の人数（全人数の20％くらい）をあてる。まずは防御用武器、あるいは城の修復用の盾を発明するといいだろう。もちろん始めは一番レベルの低いものを選ぶこと。欲張って最も高度なものを発明しようとしても時間がかかり過ぎる。



こうげきへいきを みます
へいきの せいぞうを します

↑どんなマップでも、始めは派遣した人間の数を増やすことから始めよう

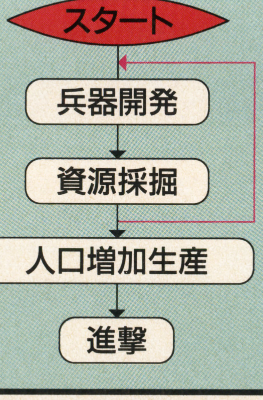


←人間が増えてきたら、工場などの設備も造ろう

発明の間にもどんどん人は増えていく。多少の人数を採掘に回し、新たな資源を手に入れるようにしよう。発明が済んだら新しいものを選び、最高のものができあがるまで繰り返す。それが済んだら、最高の武器で武装させて、敵の領土に攻め込むのだ。

どんなに時代が進んでも基本はこのパターン。まずは勝つことより負けないようにすることが大切なのだ。

『メガロマニア』必勝フローチャート



最強兵器が出来るまで繰り返す（※）

武器のタイプが変わったり、建築物を建てられるようになっても基本はこのパターン。工場や研究所が建てられるようになったら、（※）のところで建築し、生産や発明の手助けをさせるのだ。

もちろん何人かを城に残して、人間を増やすのも忘れずに。

●各エポックで作れる武器一覧

エポック	1	2	3	4	5	6	7	8	9
攻撃用武器	石 パチンコ 矛 弓矢	パチンコ 矛 弓矢 カタパルト	矛 弓矢 カタパルト 大砲	弓矢 カタパルト 大砲 プロペラ機	カタパルト 大砲 プロペラ機 ジェット機	大砲 プロペラ機 ジェット機 核ミサイル	プロペラ機 ジェット機 核ミサイル UFO	ジェット機 核ミサイル UFO	核ミサイル UFO
防御用武器	棒 槍 短弓 油釜	槍 短弓 油釜 石弓	短弓 油釜 石弓 マスケット銃	油釜 石弓 マスケット銃 マシンガン	石弓 マスケット銃 マシンガン バズーカ砲	マスケット銃 マシンガン バズーカ砲 対核ミサイル	マシンガン バズーカ砲 対核ミサイル SDIレーザー	バズーカ砲 対核ミサイル SDIレーザー	対核ミサイル SDIレーザー

CDロムゲーム時代の先端か！単なる暴挙か！

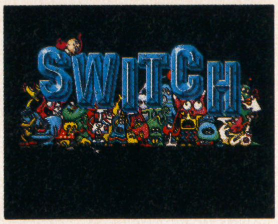
“スイッチ”

SWITCH

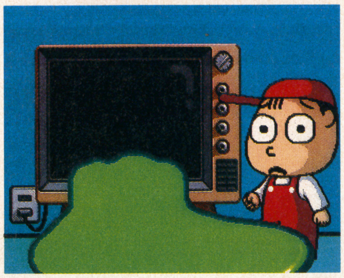
◎MD◎セガ
◎4月23日発売
◎￥8800（税抜き）◎ギャグ＋アドベンチャー

◎文／佐藤　大&NPFX

ゲームクリアーが攻略じゃない



→タイトルの上にいるのが主人公のスラップ君＆スティック君！

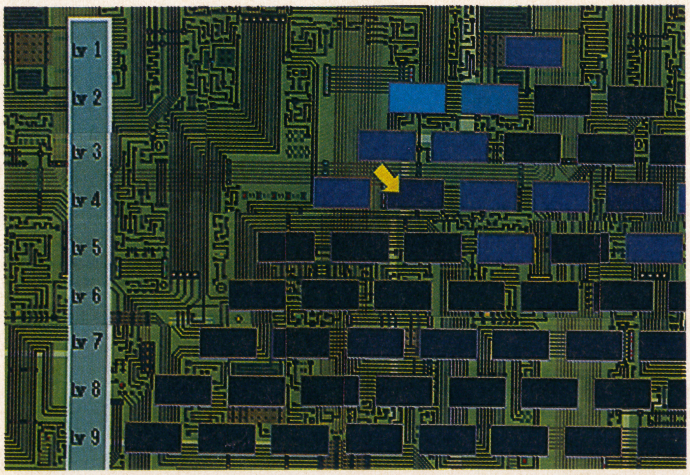


↑ちょっと長めのオープニング。ゲロゲロと気持悪である。そこに全て集約されているのでは？

なんともヘンな話だがこのゲームでは先に進んでしまうとダメである。この点だけ考えても常識が全く役にたたないゲーム。そして、一番やっかいなのは攻略がなりたたないという事だ。「こうするといい」とか「ヒントはコレ」とかいうセオリーは完全に無視である。操作は簡単、ただひたすら画面上のスイッチを選んで押すだけである。他に何もない。「間違ったスイッチ」を押す事によって画面上にギャグが展開される。そして「正しいスイッチ」を押すと先に進んでしまう。ギャグを見る事が目的のゲームで正しい選択を偶然に繰り返すとドンドンとギャグを見損ってしまう、というなんとも攻略のしようがない困ったゲームである。

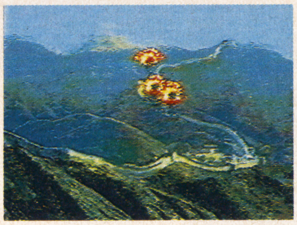
ギャグパーセント100を目指せ

ゲーム中、スタートボタンを押すと、このマップが表示される。ここには今いるシーンの番号、今まで通過したシーン＆ギャグのパーセンテージが記録されているので参考にするといい。４つまでセーブもここで出来る。

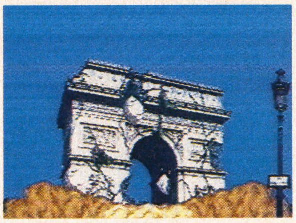


世界崩壊へのカウントダウンか

『SWITCH』では、間違ったスイッチを選択すると世界各国の名所が次々と豪快に崩壊していく。ここでは、そのとき表示されるグラフィックを数点見て貰おう。まずは中国・万里の長城が豪音を響かせてピリオドを打つ。

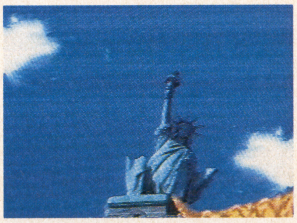


←万里だ！約39300kmだ！ヒマな人は、計りにいくべし



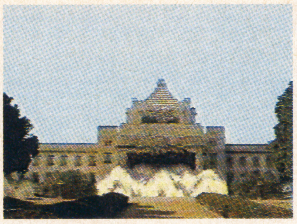
→これが凱旋門。知らない人は競馬好きのオヤジに聞くといい

お次はフランス。ピエールさん一言。なんてことザーマス！ミーのコキョーのシンボルが崩れおちていくザンスッオーマイガッッ　……ってお前どこがフランス人なんだよ。バカ。



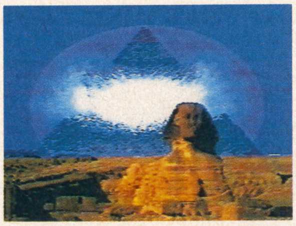
←このゲームでは、やたらニューヨークが大被害をこうむる

自由の女神、真っ二つの図。この女神様はアメリカの象徴であるからして、これが壊れるということは同時に、合衆国も崩壊してしまうことを意味する。まあいいか。うるせえ国だしなぁ。



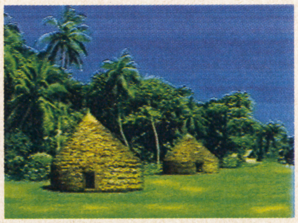
→ただいま大問題中。がんばれ！スポーツ平和党って何だっけ？

これはおなじみ国会議事堂。これもなかなか気持ちいい。えらい（？）人達と共に、豪華を立てながら地面にのみこまれていくのが目に見えるようだ。いいぞもっとやれ。



←閃光と共に消え去ってしまうはピラミッド。ものすごい迫力だ

画面には見えないが、スフィンクスの足元には旅人がいる。『最初は一本、次に二本、最後に三本の足で歩くものは……』うわーピカッドシャーバキッズガッゴゴーッ死ぬー（笑）ってな。

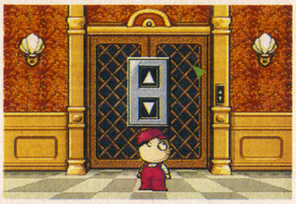


→ンバボさんの家。隣の家の人は冷や汗タラタラもんだ。ポンッ！

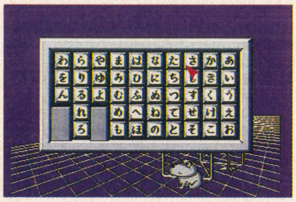
時には、ンバボさんちも崩壊する。彼の家が世界の破滅とどういう関係があるのか？実はンバボさんは世界経済を裏であやつる影の人物だったのだ！（ウソ）。まあなんにせよ彼にとってははた迷惑な話に違いないだろう。

©1993 SEGA／オフィス・アイ

世界中のスイッチくんあれこれ



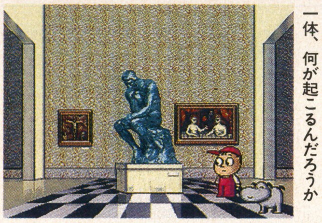
→エレベーターのスイッチ。非常ボタンがイカスなぁ



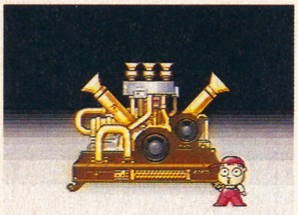
→欲を言えば、ローマ字のなんかも欲しいところだ

『SWITCH』ではシーンが変わった後画面中央に幾つかのスイッチが現われる。それは記号や絵柄が入った、いかにも、という感じの四角いスイッチから、ビデオの操作ボタン、ワープロのキーボード等、実に多種多様だ。勿論、これらを押して先に進めていくのだが、中にはときたま一個だけ色が違うものや、ドクロマークが入っているものが登場することがある。一見怪しそうに見えるそのスイッチだがとくに勘ぐったりする必要はなさそう。それより、いろいろなスイッチを押してみることが、この世界を楽しむ秘訣だ。

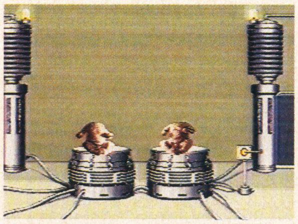
これだけは押しておきたいヤツ



←こんな所に"考える人"が…？一体、何が起こるんだろうか



←パッと見たところ、拡声器のようなものにも見えるけども



←双子の赤ちゃん(？)。頭がないけどどうしちゃったんだろう

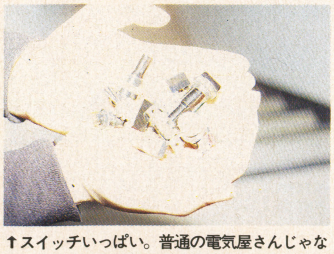
さて、次は一度は来ていただきたいシーンを幾つか紹介していきたい。とはいえ、何が起こるか詳しく書いてしまっては、プレーした時にちっとも面白くないという事になりかねないので軽くヒントを触れておくだけにしよう。

まずは上の写真。中央の機械はなんだろう？ある言葉にあわせて主人公のとるポーズが可愛らしい。

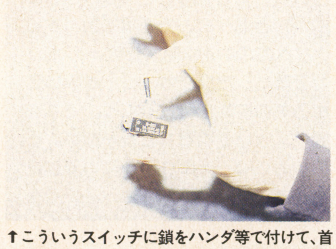
お次はロダンの彫刻。この手の美術品系は、右の写真の物も含めて数多く用意されており、どれもかなり笑わせてくれる。皆さんも急いで先に進もうとせず、じっくりとギャグを堪能してほしい。その他、お気に入りのシーンがあったらセーブするようにしておけば、何度も楽しめていいかもね。

本物のスイッチを手に入れよう

さて、ここではちょっとゲームと離れて本物のスイッチについてのお話。理科の自由研究なんかで工作を得意にしている人にはおなじみのスイッチ。コレが以外とカワイイ。沢山の色や形があってちょっとテクノちっくなアクセサリーにもグウ。値段も1つ10円からと大変どころかバカ安でいいなぁ。



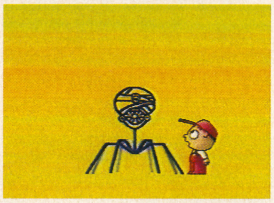
↑スイッチいっぱい。普通の電気屋さんじゃなくてラジオ工作関係の工具屋さんに行くとある



↑こういうスイッチに鎖をハンダ等で付けて、首から下げるとオリジナルテクノグッズが出来る

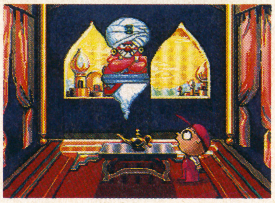
テクノ無駄使いギャグ進化論

→これが不条理ギャグTVの元祖ゲバゲバ90分ピー！

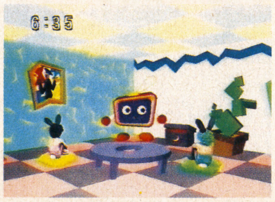


→スイッチにもゲバキャラが登場しているのが嬉しい

→子供がターゲットという意味ではカリキュラが本家



→アラジン童話パロディのゲバキャラ。これも得意技



→そして、その後継者としてあるのがウゴウゴだろう

フジテレビ系『ウゴウゴ ルーガ』より

なーんかテイストが最近流行りの『ウゴウゴ・ルーガ』的じゃない？なーんて思って一体誰がこんなゲームを考えたんだろうとスタッフを見て納得した。何とウゴルー的なんじゃなくてこっちの方がオリジナルでした。その昔『ゲバゲバ90分』と『カリキュラマシーン』というサイケでギャグが不条理の塊という飛びすぎなTV番組があったのを知っていますぅ？　ウゴルーが当初この2つの番組の90年代版だと言われていたんですねぇ。そのゲバゲバで構成作家としてデビューし現在演劇集団「ワハハ本舗」主宰の『喰始』氏が構成演出。グラフィックは、同じくゲバゲバとカリキュラのアニメーション作家をしていた『木下蓮三』が担当していたんですね。こりゃスゲイヤ。でも、コレだけじゃなくて音楽は『谷啓』でガチョーンだし、全ての効果音は人間擬音の『ケント・フリック』のグッドジョブでした。その他にねチラチラと登場する声にワハハの久本とか……。うーん。豪華なスタッフでテクノロジーの無駄使いというコンセプトは、当時のTVのまんま。という事は彼らにとって最新のメディアはウゴルーなTVじゃなくてCDロムの世界なんでしょうか？　それともまたTVの世界に戻る前のお遊びなんでしょうか？

こんなスイッチの利用法はいかがですか？

CDで皿回しするのはギャグとして流してもらうとして。このバカCGの嵐をタレ流しておくのはちょっともったいない。そこでプレイをVTRで録音する事をお薦めする。偶然の確率で現れる無数のギャグを全て録画。で好きなギャグだけを編集しみんなで見る事も出来るし、家庭で子供を撮ったフィルムの合間にバカCGを編集するとゲバゲバやウゴルーにうちの子が登場！なんて事も簡単に出来る。ただのゲームとしてではなくギャグデータベースとしての価値も出るというワケですハイ。

写真提供：日本テレビ

PLAY THIS GAME

可愛いフリしてカービィ、わりとやるもんだねと

星のカービィ

夢の泉の物語

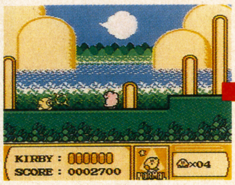
◉FC◉任天堂
◉発売中
◉¥6500（税込み）

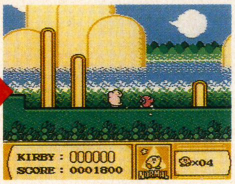
初心者はエンディングを目指してプレイし、上級者は100%クリアに頭を悩ませる。日本中で苦しんでいる、そんなカービィスト（カービィのファンのこと）のみんなに贈ろう。基本テクニックから上級アドバイスまでの徹底紹介だ！

◎文／野安ゆきお

吸って吐くのがすべての基本

初心者にありがちなミスは、吸い込んだキャラをかたっぱしから飲み込んでしまうこと。「スカ」なキャラはもちろん、目当てのコピーができないキャラを飲み込んでも無意味。頰張っておいて、吐き出して攻撃しよう。当たり前すぎるこの攻撃が、終盤では重宝するのである。飛行していないときは、いつでも何かを頰張っているくらいの気持ちでいよう。


KIRBY：000000
SCORE：0002700
×04
↑このくらいの距離から吸い込み可能。大きく息を吸って……

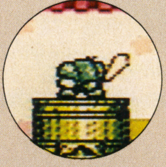

KIRBY：000000
SCORE：0001800
×04
↑吐き出して敵を倒す。手当たり次第に飲み込むのはかしこくない

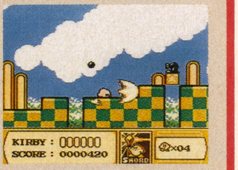
オススメコピー能力 1 攻撃用

ソード

やはり基本はこれでしょう。ビームのほうが遠くの敵を攻撃できるけど、瞬時の対応がきかないからね。

↓SDガ○○ムみたいなのを吸い込めばいい

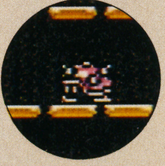


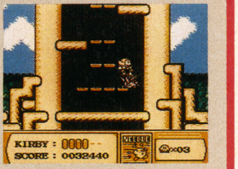

KIRBY：000000
SCORE：0000420
SWORD
×04
↑やっぱ剣による攻撃が基本。ジャンプ中もくり出せるしね

ニードル

スパークやフリーズもそうだが、自分に接近してくる敵をやっつける能力は重宝する。ジャンプと組み合わせると有効だ。

↓こいつを吸い込めばいい。見たまんまじゃ

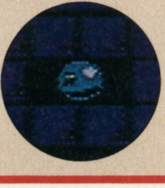


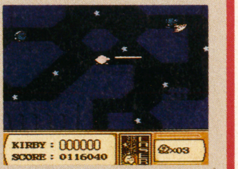

KIRBY：0000
SCORE：0032440
NEEDLE
×03
↑相手がやってくるのを待つ。これが安全策

レーザー

壁で反射するのを利用すべきだ。斜めのカベだらけのところは迷わずレーザーを使えるようにしておくべし。

↓レーザーを持つ敵の正面には立たないでね

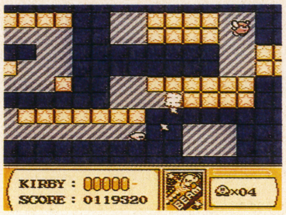


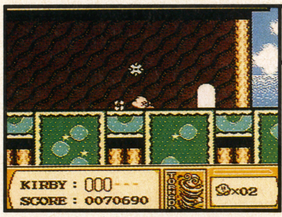

KIRBY：000000
SCORE：0116040
×03
↑斜面に反射させて攻撃できるのが楽でいい

吸い込みだけが攻撃ではない

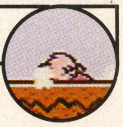
吐き出し攻撃が自然にできるようになっても、まだまだ上級者とはいえない。カービィは多彩なアクションが可能だ。それぞれを活用しなくては、華麗なプレイは望めない。とくにスライディングと体当たりはマスターすべきである。下をじっくり読んでくれ。

あと、攻撃ではないけど、ダッシュを活用しているかい？　大砲（右ページを参照）を利用するときには絶対に必要だ。普段から慣れておきたいね。

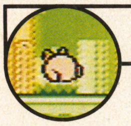

KIRBY：00000
SCORE：0119320
×04
←コピー能力ばかりに頼っているほうが楽なんだけどさ


KIRBY：000
SCORE：0070690
TORNADO
×02
↑スライディングは立派な攻撃方法なのだ。足元のブロックを壊すときにも必須

スライディング

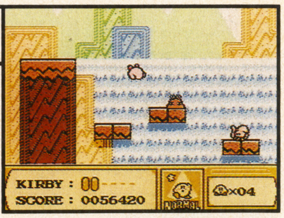


✚ボタンを下に入れたままAまたはBボタン。カービィのスライディングは地上の敵キャラをやっつける立派な攻撃方法なのだ。またブロックを壊して進むこともできる。秘密の扉を発見するときに有効だ。



体当たり

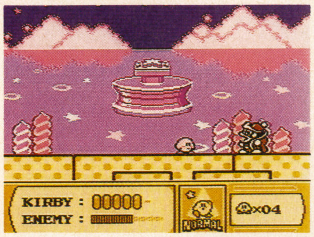
忘れられがちだが、高いところから飛び下りるのも立派な攻撃方法のひとつ。とくに、後半の下スクロールのステージでは、フワフワと飛んでいるより、一気に落下したほうが安全なのだよ。


KIRBY：00
SCORE：0056420
NORMAL
×04
↑このくらいの高さから落下すれば、敵キャラにぶつかっても相手を倒せるのよ

対中ボス・接近戦がいいぞ

コピー能力を持っていないときに、中ボスと戦うときの基本を説明する。

すべての中ボスは、敵キャラだったり星だったり、カービィが吸い込めるものを吐き出してくる。これを吸い、吐いて攻撃するしかない。そのためには、あまり遠くにいてはダメ。動きのパターンを読み、何かを吐くときにはめいっぱい接近する。勇気を出して。


KIRBY：00000
ENEMY：
NORMAL
×04
↑動きのパターンを読み、吸い込めるものを吐き出したときには思い切って接近するべし

©HAL Laboratory/Nintendo

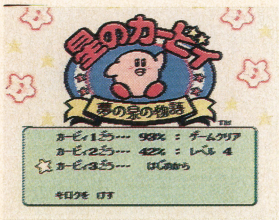
隠されたスイッチを探す

ひとつのステージを突破すると、その世界を覆っていた壁（のようなもの）の一部が消えて、新しい扉に入れるようになる。カービィは、こうして先のステージへと進んでいくのだ。

しかし、ステージをクリアしただけでは消えない壁がある。これらを消すためには、ステージ内にあるスイッチを踏まないといけないのだ。これらのスイッチを全部踏んではじめて、セーブデータに「100%」と記される。

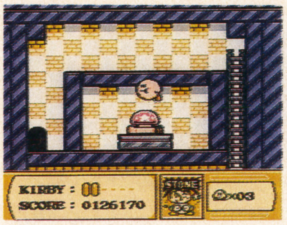
だから、一度エンディングを見たからといって、ゲームはまだ終わらない。すべてのスイッチを発見し、踏むまでは、真にクリアしたとは言えないのだ。

100%クリア目指してがんばれ。



カービィ1ごう… 93% : ゲームクリア
カービィ2ごう… 42% : レベル 4
カービィ3ごう… はじめから
キロクを けす

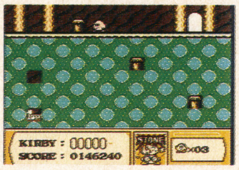
←セーブデータに記されたパーセンテージ。100%を目指すには



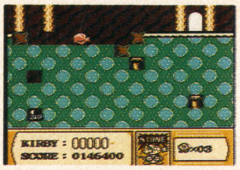
←いたるところに隠されているスイッチ。これを踏まなくちゃ

例1 コピーを使わないと踏めないスイッチ

スイッチを踏むためには、特殊なコピー能力が必要なことがある。これはその一例。「ストーン」の能力を使い、足元を崩し、画面の下に隠されている部屋へと降りることによって、隠されたスイッチを踏むのである。このように、特殊な方法でしか発



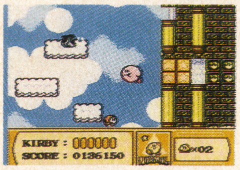
↑たとえばここ。このままだと下に行くことはできないけど……



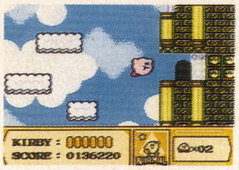
↑ストーンの能力を使えば簡単に行ける。100%を目指すのだ

例2 ブロックの裏に扉が隠されている

これがもっとも基本的かな。壊せるブロックのうしろに扉が隠れていて、そのなかに飛び込むことでスイッチを踏むのである。壊せるブロックはすべて壊すつもりでプレイしよう。また、壊せないはずのブロックが壊せる場合もあるので注意が必要。けっこう意地悪なトリックもあるぞ。



↑どこにも扉なんて見えないけれど、ためしに攻撃してみましょう

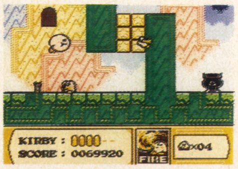


↑こんなところに扉が隠されていた。なんでも疑ってかかるべし

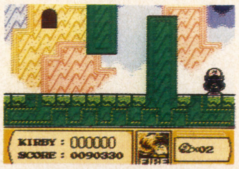
例3 大砲に乗って別のところへ飛んでいく

ところどころに大砲がある。導火線に火をつけて、大砲が撃ち出されるまえに大砲のなかに飛び込めば、別の場所に連れていってくれる。そこにスイッチが隠されているというわけだ。

これはスピード勝負。ダッシュやスライディングを活用したスピーディーな動きが決め手だぞ。



↑ファイアーの能力をコピーし、導火線に火をつける。そして…



↑大砲に火が届く前に、砲身のなかに飛び込むのだ。時は金なり

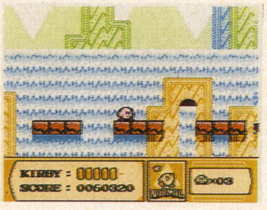
こんなところも調べてみよう

左で説明した隠し場所のほかにも、「こんなところに扉があるのぉ？」と憤慨してしまいそうな隠し場所もある。一見、背景に見えるのだが、そこに扉（もしくは別の地点への入り口）が隠されていることがあるのである。

すべてを紹介すると「隠し扉を探す楽しみ」が半減するので、下にいくつか「イヤラシイ隠し場所」が写っている画面をお見せしよう。怪しいところはなさそうだけど、ここには間違いなく、背景にまぎれて、隠し扉があるのだ。プレイ中、この画面と同じ場所に来たら探してみよう。

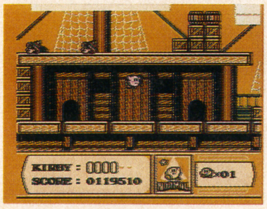
すべてのスイッチを踏んでからクリアすると扉は白くなるのだ。

扉らしきものが？



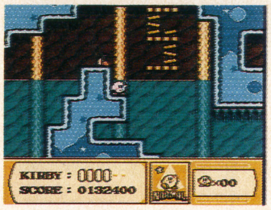
←カルトQ・第一問。テーマは「扉」。まずは初級カルト。この画面のなかの扉はどれ？

他の入り口は？



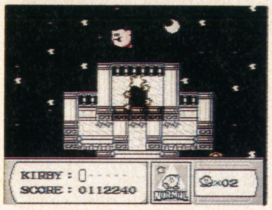
←これも初級カルト。もちろん画面左右にあるふたつの扉以外の扉を探すのだよ

いきどまりはアヤシイ



←中級カルト。この画面には扉があるよ、と教えられていれば発見できるだろうけど…

夜空に謎が？



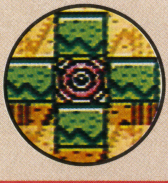
←上級カルト。こんなところに扉があるなんて、最初はまったく気づかないっての

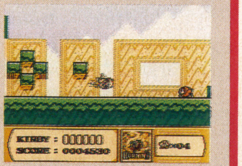
オススメコピー能力2 探索用

バーニング

トゲトゲが上下から迫る狭い通路を突破するためだけにある、と断言してもいい。真横に一直線に移動できるのが便利だ。

↓こいつ以外にも能力を持つキャラあり



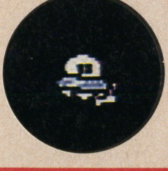


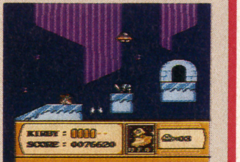
↑攻撃というより、左右の直線移動用として重宝するよ

UFO

これまた直線的に移動できる便利な能力。ステージ全体をくまなく探索したいときに重宝しまくるのである。

↓UFOを吸い込むとUFOに乗れるのだ



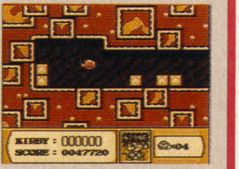


↑空中移動には便利。各種兵器が使えるのも嬉しい

ストーン

足元を破壊する以外では役に立たないけど、画面下に隠されている扉を発見するためには絶対に必要。そのためにある。

↓石を吸い込むと石になる。当たり前やがな



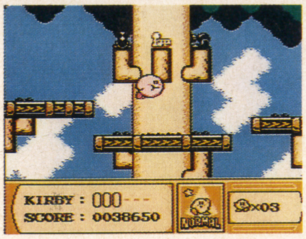
↑何かを踏み付けないと突破できない場所は多いのだ

より簡単にゲームを進めるには

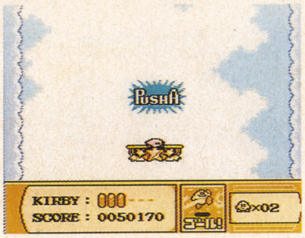
100%クリアを目指している人も、とにかくエンディング目指してがんばっている人も、考えていることはひとつ。「いかに簡単にゲームを進めるか」である。

そのためには、通常のステージだけでなく、博物館やら闘技場やらに飛び込んで、つねにパワーアップした状態で冒険にのぞむようにするのが一番。素の状態のままのクリアを目指すのは、後で楽しめばいいんだから。

これらの部屋に入れない人は、その前に隠しスイッチを踏んで壁を消しておこう。それが大事。


KIRBY : 000
SCORE : 0038650
NORMAL
×03

←1upアイテムなどを確実に取っていくのも大切なテクニックかな

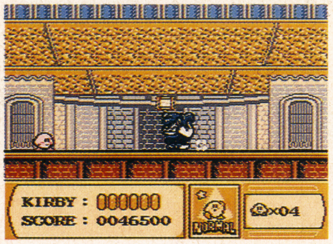

PUSH A
KIRBY : 000
SCORE : 0050170
×02

→ステージクリア時。台が一番低い位置でAボタン。これでも1up

★★サブステージでパワーアップ★★

闘技場

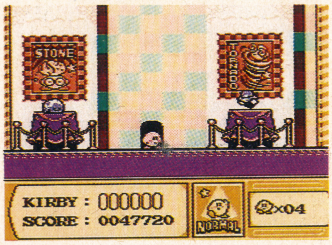
ボスキャラと闘うための場所。ここで勝てばＨＰ回復アイテムが入手できるのが魅力。ＨＰが残り少ないときに。


KIRBY : 000000
SCORE : 0046500
NORMAL
×04

↑闘って中ボスの能力がコピーできるだけでなく、ＨＰ完全回復のアイテムも入手できる

博物館

敵キャラが飾られている。ここでコピー能力を吸い取ってから冒険に出発するとかなり楽になるのであーる。


STONE
KIRBY : 000000
SCORE : 0047720
NORMAL
×04

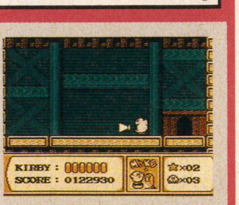
↑動かぬ敵キャラがそこにいる。能力をコピーしろ。部屋の数だけドアを叩いて……

オススメコピー能力3 楽勝用

マイク

使用回数が３回限定であるとはいえ、画面全体に多大なダメージを与えられるのは魅力。中ボス戦まで取っておくが吉。

↓この中ボスを倒し、吸い込まないとダメ

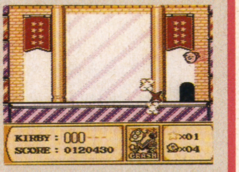

KIRBY : 000000
SCORE : 0122930
×02
×03

↑その威力は圧倒的なまでにスゴイ。ポーズもカワイイ

クラッシュ

同じく画面全体に多大なダメージを与えられるのが素晴らしい。ここぞというときに使え。ザコは全滅するぞ。

↓別段こいつは飛びまわってはいないけど、

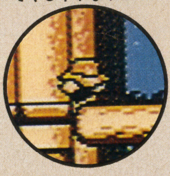

KIRBY : 000
SCORE : 0120430
CRASH
×01
×04

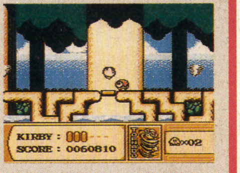
↑カービィが吸い込めば、画面せましと飛びまわることに

トルネード

ホイールと同じく、触れた敵すべてを破壊しながら突き進む。空中に飛ぶことも可能。だけど穴に落ちることには注意せし。

↓回転しながら接近してくるイヤなやつ



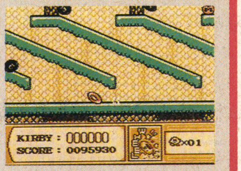

KIRBY : 000
SCORE : 0060810
TORNADO
×02

↑せまい部屋の中で使用すると効果的。ガンガン倒せる

ホイール

地上の敵なら一気に踏みつぶしていける豪快な能力。地面に穴がある場合に使用すると墓穴を掘る。ＴＰＯを考えてね。

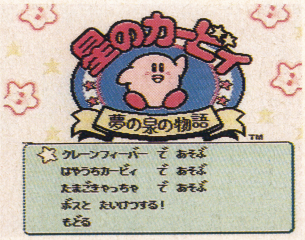
↓ただ一直線に走るだけのザコなのよね


KIRBY : 000000
SCORE : 0095930
×01

↑先に落とし穴がなければ、ガンガン踏みつぶしていけ

ゲーム内ゲームでガンガン1upを！

遊びながらカービィを１up。これほど嬉しいことはないであろう。ここで頑張って、カービィを10人にも20人にも増やして、余裕をもった冒険に出発だ。のためのテクニックを紹介しよう。


星のカービィ
夢の泉の物語
TM

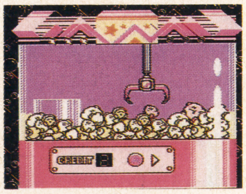
クレーンフィーバー で あそぶ
はやうちカービィ で あそぶ
たまごきゃっちゃ で あそぶ
ボスと たいけつする！
もどる

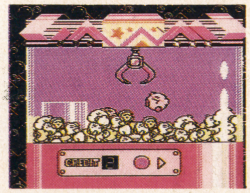
↑いったんゲームクリアすればゲームだけを楽しめるようになる。嬉しい配慮なのだ

クレーンフィーバー

小さいカービィを取ると１up。これを確実にふたつ取るのがカシコイだろう。大きいカービィはピッタリとクレーンを合わせないと途中で落ちる。台の中央より左にあれば狙え。

→小さいカービィなら、ほぼ確実に取れるんじゃないかな。問題はデカイやつだ



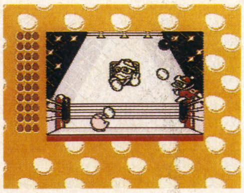


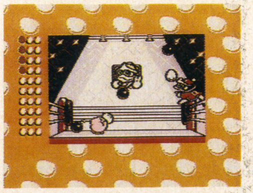
←ちょっとズレタだけで、途中で落っこちちゃう。最初っから左にあればなぁ

たまごきゃっちゃ

25個以上取ればカービィが増える。パーフェクトで３up。コツはつねに口を開けておいて、爆弾の直前のタマゴを食べた直後に閉めるようにすること。リズムに乗るのが大切。

→最初はタマゴ３・バクダン１・タマゴ６……の順序で落ちてくることが多い



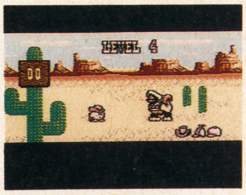


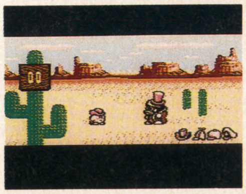
←後半はバクダン比率が高くなる。パーフェクトで３upをとるのはメチャ大変

ワイルドガンマン

「ピッ」という音を聞いてから撃っているうちは、なかなか５人目が倒せない。やはり聴覚より視覚を重視したい。人差し指をボタンの上に起き、引っ掻くように押すといいぞ。

→４人目までは「ピッ」の音に反応して撃っていてもどうにか倒せるのだけれど





←５人目は銃を抜いた画像に反応しないと間に合わない。ぼーっと見るのがコツ

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

ちまたで噂されているPCエンジンのニューハード。ひょっとして、『天外III』はそのニューハードでお目見えすることになるのかな？（気の早いヤツ）

ハイ、刻一刻と近づいてくる『カブキ伝』の発売日。『天外』フリークたちが日に日に落ち着きをなくしている今日この頃なのである。

●あんなにキレイで男まさりなんてすっごくカッコイイ～♥（少しもったいない気もするけど）。早く阿国ちゃんが動くところがみたいぞー！　というわけで『カブキ伝』超超超期待してます！。

（長崎県・イカクンテ）

舞い上がっておるようです（笑）。実のところ、このような〝も、もう我慢できない！〟といった感じの追いつめられた投書が日に日に増えているのだ。まぁ、本人たちはとても幸せそうであるのだが、これで発売日が延期にでもなった日にゃぁ…、あ、これはタブーでしたね。いや、きっと7月10日キッカリに出るさ！（出るといいな）。

●『カブキ伝』の発売日が決定したようで。でも、そのわりにはゲーム内容があまり公表されてないようでうれしい限り。楽しみは最後まで取っておくもんです。しかし、発売日の時期は、大学はテスト前、就職活動もヤマ場ではないか!!　はぁ～。

（大阪府・平　新一）

そう、7月10日といえば中高校の期末試験はちょうど終わる（くらいの？）時、逆に大学はモロに試験期間中。大学生は困ってしまうわけだ。しかし4年の前期試験で悲鳴を上げているとは、平よ、おぬしゲームばっかりやってて今まであまり単位を取っていなかったか（笑）。ともあれ、就職活動はがんばっておくれ。

でもゲームの内容が雑誌に露出されてくるのは、実は発売日が近くなってきたこれから。いち早くゲームの内容を知りたいと思うファンもいれば、自分の手でプレイするまであまり内容に触れたくないという人もいるわけだ。このへんも実に ムズカシイ問題。ヒッポンでも今まではカブキ伝ネタは控えめだったけど、これからはどんどんページを取っていきたい。ご要望があれば、どんどんはがきを送ってね。

→長崎県・竜夢

私は卍丸が1っ番好き
カブキ伝にも出るそーなので
うれしいぞ わーい
1993.2.13
鬼

→秋田県・宮城哲也

KABUKI
カブキ伝が出る前にROM²を

←静岡県・くろきみさこ

●『天外I』をやってます。『II』の操作に慣れまくっていたんですごくツライです。『ドラクエIII』やったあとで『I』をやったかんじ…。でもやっぱりイベントが多くていいですねー。タイトル画面の曲がすっごく気にいりました。かっこいいー、1票。（北海道・はぶ）

コラコラ、『I』の曲はダメだって（笑）。〝Duo本体は友達に売りつけて『天外』人口増やすぞー〟なんてことも書いてたけど、ひょっとするとDuo-Rでも買う予定なのかな。そういえばみんなはどのハードを使って天外を遊んでいるのかな。Duo-Rも出ればレーザーアクティブも出る。新PCエンジンの噂もある。天外とPCエンジンは切っても切れない関係であるからして、ハードに関するお便りも待ってるよ。

●わたしはBGMの〝金、それが人生〟にも1票投じたい。あんなに現実味のある曲なのに好きな人は誰もいないの？　今の世の中、金よ、金！　金がなくてはヒッポンも買えない!!　この曲を推さないヤツは消費税の1円になくことになるであろう。

（福島県・れいら）

おぉ、なんともスゴみのある〝青年の主張〟であることよ。しかしこの曲に入れたのは、れいらよ、お前が最初で最後だ（笑）。

新参者の鯨丸らんま
93.3.

←北海道・鯨丸らんま

←北海道・北館ゆみ

BGM人気投票最終結果発表ぉ!!

1	Lマップ	159票
2	卍丸のテーマ	92票
3	カブキのテーマ	85票
4	神との別れ	66票
5	殺意	55票
次点	絹のテーマ	42票

長い間みんなに投票してもらったBGMの人気投票の結果である。1位はここ数カ月で強烈な組織票（笑）を獲得して並み居るライバル曲を一気にゴボウ抜きしたLマップ（通常、聖剣ありともに合算）。ゲームを通して耳にする曲なので、とても覚えやすく、"組織"以外の人たちからの支持も多かった。ハイ、いい曲っす。よかったね、ひとっと＆ともみ。『となりのトトロ』にそっくりな曲があるよ"という投書もあった。でもどっちも久石さんの曲なんだよね。

やはり主人公・卍丸は強かった、ということで2位は卍丸のテーマ。3位のカブキのテーマはカブキ伝の発売が近づいてきた最近になって人気急上昇。もっと人気投票を続けていれば順位がひっくり返ったかもしれない。

殺意と神との別れは、ゲーム中の印象的なシーンで登場するBGM。やっぱり"あの"シーンはみんなびっくりしたんだろうな。鬼怒こわ～い。

というわけで、みんな投票ありがとう。今度は『カブキ伝』発売後にまた何かやろうかな？

↑『天外II』のBGM集。全57曲入って税込み定価3千円。NECアベニューから発売中だよ

JOY&MIKE カブキ伝地獄耳

以前の広井王子さんのお話にも出てきたけど、『カブキ伝』にはミュージカルのシーンも出てくるんだって？

うん。今のところ明らかになってるのは、敵キャラのカンビエやウンギエのミュージカルシーンだけだけど、永井一郎さんなどの声優がそのまま歌を吹き込んでいるらしいんだ。

ミュージカルっていうと、歌と踊りと演劇が総合的に組み合わさったエンターテイメントの一分野だよね。これってやっぱりCD-ROMならではの演出なんだよね。

説明的なセリフをありがとう。生の音声やふんだんに動くアニメーションを使えるからこそ、ミュージカルのような演出ができるんだ。実際に動いているところをまだ見ていないけど、このシーンはどんな風になるのか、とても楽しみだよね。

でもさ、歌舞伎ってのは元々日本のミュージカルみたいなものでしょ。すると、主人公のカブキは…。阿国なんてスバリ踊り子だし。

うん。主人公キャラたちのミュージカルシーンもかなり期待できそうだよね。世阿弥もそれっぽいヤツだし。バル…いやマイクーじゃ富士山は〝白浪関取男〟とかいってまわし姿に傘持って出てくるのかな？ジョイーマイナーなギャグね。

今月のお触れ書き

"ひどいっ！4月号の希望さんのハガキ、あれは私ピュアストーンのものです!!"　スマンっ！あれは確かに君のものだ！　今月ピュアストーンは絹のイラストを送ってくれたが、それがまるで鬼怒のように見えた。許してくれぇ～。最近めっきりざんげのコーナーになってしまったな、ここ。

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストマスターズクラブ

友の会

●ドラクエ情報がいろいろと飛び交い始めて、そろそろⅤを前面に出さなくてもいいかなと思っていたけど、Ⅴに関するいい意見、まだまだ集まってます。せっかくだから、１ページまるごとドーンと特集。シリーズに関する意見も要チェック！

ちょっとまじめにドラクエⅤ

【　デイン系呪文　】

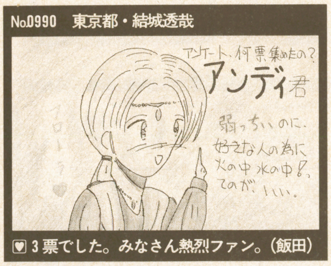
ライオネックを仲間にして育てるとライデインとギガデインを覚えるけれども、これには不満がある。このデイン系の呪文は勇者だけしか使えないはずの呪文だからだ。勇者だけが使えるから価値があるのであって、仲間にしにくいといってもモンスターであるライオネックが使えるというのは納得がいかない。Ⅵでは改善してほしい。

最後にいっておきたいことがあるが、ぼくはフローラは嫌いではありません。ではなぜビアンカにこだわるのかというとそれはまた今度。

No.0749　東京都・山崎聖哉

♥たしかにデイン系呪文は、呪文表を見たとき驚いたぞ。ちなみに後半は、このあいだ載ったハガキのフォロー。強力なるビアンカファンの山崎だけど、フローラを否定してるわけじゃないということなんだな。　（飯田）

No.0990　東京都・結城透哉


アンケート、何票集めたの？
アンディ君
弱っちいのに、好きな人の為に火の中水の中！、てのが、いい。
フローラ

♥３票でした。みなさん熱烈ファン。（飯田）

【人生の選択について】

なんであんなところで○○なんぞしなきゃならんのだ。勇者の設定を考えると仕方ないのかもしれないけど、強引すぎるよ。ビアンカじゃなきゃ男じゃない説もあるけど、じゃあビアンカなら男かなあ。天空の盾欲しさに立候補しておいて、親父さんの太っ腹でアイテムの心配がなくなると『使えそうな』ビアンカを選ぶなんて……。フローラは道具に使われただけか？　なんか勝手なヤツって思って私はフローラを選んだのでした。ビアンカにはカギを開けてもらっただけだったし、彼女に対してうしろめたさはなかった。その後HIPPONでいろんな意見読むたびに「え〜!?」と思ってる。

ＮＯが選べるようにしてほしかった。どうしても必要ならビアンカが押しかけて来ればいいんじゃないの？

No.0988　千葉県・池野由希子

♥ビアンカを選んだ人は、使えそうだから選んだのかな？　池野さんは滝の洞窟にビアンカを連れていってないんだよね？　だからだよ。　（飯田）

♥でもわたしはNOと言いたかったぞよ。女と○○したくない。（美弥）

【　ロイヤルドラクエ　】

雅子様と紀子様を見ていると、それぞれビアンカとフローラとが思い出されます。タイプとして似てません？

No.0949　福島県・SONARTA

♥今後、町で雅子様を見掛けたら「美しい女性」、紀子様なら「おじょうさん」と呼びましょう。（心配しなくても見掛けないから平気だよ〜ん美弥）

【　女の子の将来は!?　】

うちの女の子（ちなみにメイといいます）はスロットマシンが得意みたいで、なぜかよく当たる。このあいだも彼女を先頭にして100ドルスロットをやったら、みごとに10万コインを当てた。しかも５分程で２回も。もうこの子の将来はギャンブラーに決定です。

No.0942　東京都・まぢゃ

♥ギャンブラーになったりドラマーになったりかわいそうな姫……。（飯田）

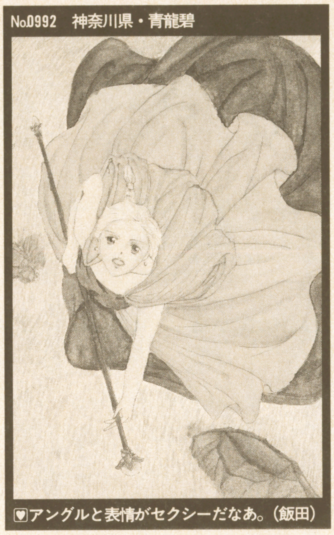
【　年齢は？　】

主人公は５才でつかまって、10数年たったんですよね。そして少し冒険してグランバニアに行くのに３年かかったとして、それから８年○にされて、連れを助けるのにそれから２年。クリアしてグランバニアに帰る頃には主人公の年齢はだいたい28才。ビアンカは30才くらい。もう中年女……。

No.0989　北海道・山内たかよ

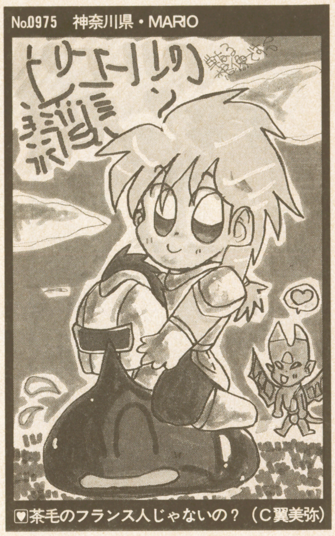
♥10数年ってのも10年じゃないと思うよ。冒険時間ももっと長いような……。ただし外見は○になった期間を引いて若いんだと思うけど。クリアの頃には男の子、女の子は中学生くらいかも!?　（飯田）

No.0992　神奈川県・青龍碧



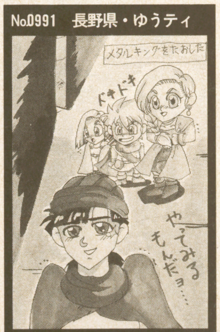
♥アングルと表情がセクシーだなあ。（飯田）

No.0975　神奈川県・MARIO



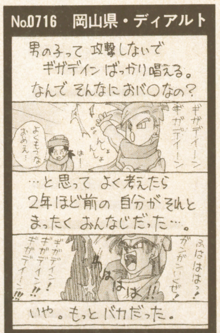
♥茶毛のフランス人じゃないの？（Ｃ翼美弥）

No.0991　長野県・ゆうティ


メタルキングをたおした
ドキドキ
やってみるもんだヨ…

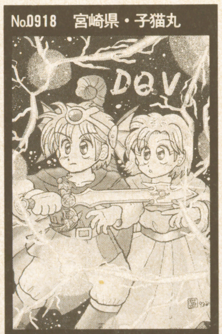
♥あまりにうれしそうなので載せてしまったのだ。（飯田）

No.0716　岡山県・ディアルト


男の子って 攻撃しないで ギガデイン ばっかり唱える。なんで そんなに おバ○なの？
ギガデイーン ギガデイーン
うんしょ うんしょ
はー
よくもつなおめえ…
…と思って よく考えたら 2年ほど前の 自分が それと まったく おんなじだった…。
ふはははっ！ ガンガンいくぜ！
ギガデイン！ ギガデイン!! ギガデイーン!!!
わははは!!
いや。もっとバカだった。

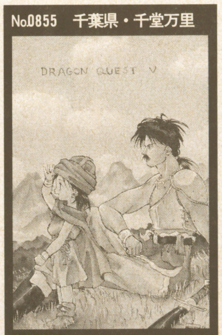
♥隔世遺伝!?　理科の勉強になるドラクエⅤね。（美弥）

No.0918　宮崎県・子猫丸



♥りりしいお姿の男の子♥ぐーっすよ、猫さん。（美弥）

No.0855　千葉県・千堂万里


DRAGON QUEST Ⅴ

♥親父らぶらぶ♥　超カッコイイじゃないの。（美弥）

No.0051　東京都・ちゃある

♥ビアンカがちゃあるさん。雰囲気がよく出てる。（飯田）

ドラクエI・II待ってるぞ!!

【早く発売しろー】

I・IIに期待大！　俺はIもIIも途中でやめてしまった。なぜかって？　ＳＦＣで出ることを予測していたのさ（ウソ）。とにかく早くヤリテー!!

No.0743　神奈川県・MASTER

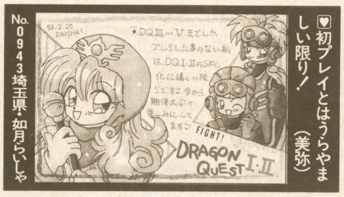
♥思いっきり楽しんでよね。（美弥）

【希望あり！】

IIが好きなので、ＳＦＣ版になってもあんまりＦＣ版と変えないでほしい。変わり過ぎたらIIではなくなるからだ。しかし、既にファミコン版をプレイした人のための未知なる楽しみもひとつは用意してほしい。

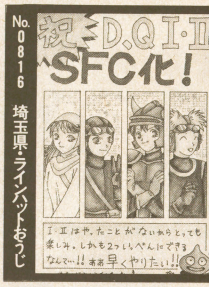
No.0993　千葉県・韮カバ

♥えーい、わがまま！　でもかなえてネ、エニックスさん。（美弥）


93.2.20 RAISHA
DQIII～Vまでしかプレイした事のない私は、DQI・IIのSFC化に嬉しい限りです!! 今から期待大で楽しみにしてます!!
FIGHT!
DRAGON QUEST I・II

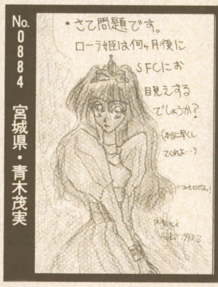
No.0943　埼玉県・如月らいしゃ

♥初プレイとはうらやましい限り！（美弥）


祝 D.Q I・II SFC化！
I・IIはや。たことがないからとっても楽しみ。しかも2つ いっぺんにできるなんて…!! ああ早くやりたい!!

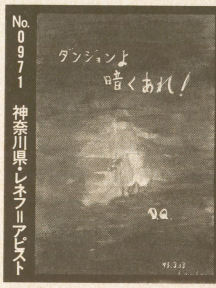
No.0816　埼玉県・ラインハットおうじ

♥ああ、また新規ユーザーね。ちょっとくやしい気持ち。むう。（美弥）


・さて問題です。ローラ姫は何ヶ月後にSFCにお目見えするでしょうか？
（本当に早くしてくれよ…）

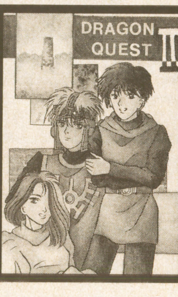
No.0884　宮城県・青木茂実

♥さて？　Vが9月だったから、9月っていうのはどうかな。（飯田）


ダンジョンよ暗くあれ！
D.Q.
93.3.13

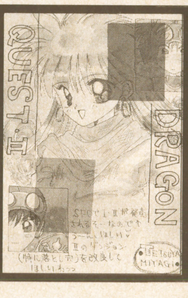
No.0971　神奈川県・レネフ＝アビスト

♥レミーラはあるらしいね。やっぱり暗くなきゃIじゃないって。（飯田）


DRAGON QUEST II

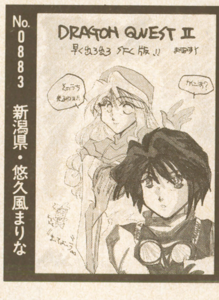
No.0931　茨城県・三浦明子

♥IIの勇者たちは何才くらいなんだろね。これは高校生ぐらい？（美弥）


QUEST I・II
DRAGON

No.0822　秋田県・宮城哲也

♥たぶん落とし穴って目に見えるようになるんじゃないかな。（飯田）

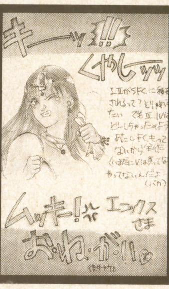

DRAGON QUEST II

No.0883　新潟県・悠久風まりな

♥ドッギャーン！　サマルトリアの扱いがーっ!!　まいっか。（美弥）

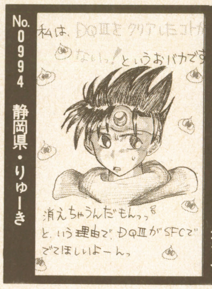
III・IVも忘れてくれるな

♥III、IV関係のハガキもちらちらあるよ。文字ネタはほとんどないのでイラストハガキをいくつか紹介。前作までのハガキはまだまだ募集中！（美弥）


キーーッ!!!
くやしーッッ
ムッキー！
エニックスさま
おねがい

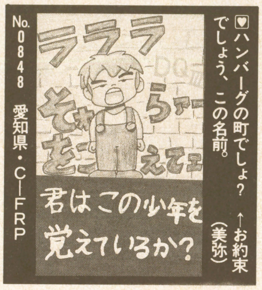
No.0995　石川県・ハテナン

♥まあまあ、どうどう。まずはVをやりなさいって。んね？（美弥）


私は、DQIIIをクリアしたコトがない！というおバカです
消えちゃうんだもんっ と、いう理由で、DQIIIがSFCででてほしいよーんっ

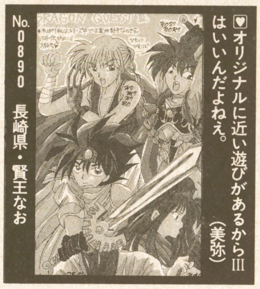
No.0994　静岡県・りゅーき

♥ＳＦＣなら消えにくいよね。斜め差しすると消えるけどさ。（飯田）


ラララ
DQIII
君はこの少年を覚えているか？

No.0848　愛知県・C―FRP

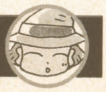
♥ハンバーグの町でしょ？　↑お約束でしょう、この名前。（美弥）


DRAGON QUEST III

No.0890　長崎県・賢王なお

♥オリジナルに近い遊びがあるからIIIはいいんだよねえ。（美弥）

気が早いけどVIの話

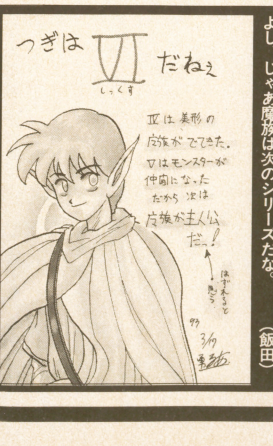


【VIの大予想】

IVの過去にもどるのではないでしょうか？　IVってストーリーに穴が多かったので、その矛盾を埋め合わせるような、そんなストーリーを希望します。エ○○ー○を封印した人は誰か、どんな事件があったのか、また、勇者の出生関係とかが明かされるのでは!?

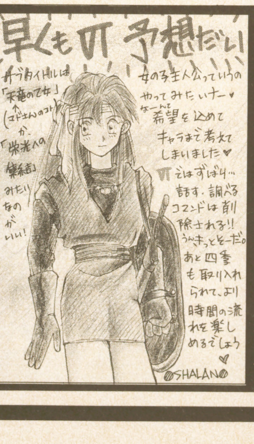
No.0996　栃木県・G・ロンロン

♥ロトシリーズと同じ時間の経過っていうのが気になるけど、天空シリーズの勇者が不幸な理由をすごく知りたい。いっつも捨てられたりなんだりかんだり。でもそれって、Vの未来の話でも表現できるかもなあ。（飯田）


つぎはVI（しっくす）だねぇ
IVは美形の広族がでてきた。Vはモンスターが仲間になった だから次は広族が主人公だっ！
はずれると思う
93 3/17 勇るあ

No.0715　千葉県・勇者るあ

♥おや、イキナリ「はずれると思う」コメントつき。よし、じゃあ魔族は次のシリーズだな。（飯田）


早くもVI予想だい
サブタイトルは「天竜の乙女」（↑マドンナのコト）か「栄光への集結」みたいなのがいい！
女の子主人公っていうのやってみたいナー♥ なーんて希望を込めてキャラまで考えてしまいました♥
VIではずばり… 話す．調べるコマンドは削除される!! うんきっとそーだ。あと四季も取り入れられて、より時間の流れを楽しめるでしょう♥
SHALAN

No.0531　千葉県・沙蘭シロ

♥女の子が主人公ぅぅ。うー。男の子でプレイしたいなあ。やっぱり選べるのがいいんじゃない？（美弥）

WRITERS

カメさく飯田

鼻水が止まらない。この本が出る頃には花粉もおさまっているのだろう。ぬおおおお。マスク必携、目玉を取り出して洗いたい。涙がだくだく。

スライム美弥

会社に新人さんが入った。はあっ、新学期じゃない！　我アルバイト軍団のいどころがなくなってしまったのが悲しい～。国へ帰ろうかしらん。

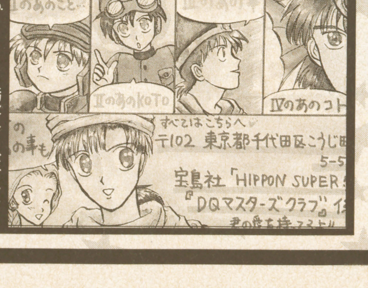
ハガキ待つわ

ハガキの出し方教えてください。（後略）

No.0997　東京都・望月朗

♥はい。まず、ネタをハガキの裏に書いてください。

表には左のあて先、あなたの住所、本名、好みのペンネーム、会員番号がある人はそれも書いてね。ない人は載ったときにもらえます。朗くんは今、もらいました。次回から書いてね。ペンネームを変えてもナンバーはそのまま書いてＯＫ。それじゃ、ハガキ待ってるよ。（美弥）


IIのあのこと…
IIのあのKOTO
IVのあのコト
すべてはこちらへ♥
〒102 東京都千代田区こうじ町
5-5
宝島社「HIPPON SUPER
『DQマスターズクラブ』

No.0845　栃木県・松崎みい

CLUB邪教の館

いっしょうけんめいつくっています!

仕事で徹夜明けの朝。「うーん、オレってよく働いているなあ」とすがすがしいLAWの気分。たとえ遅くなっていたとしてもだ。しかし、これを逆の立場から見ると「何だアイツ。さんざん遅れやがって、ちきしょう」とカオティックな言葉が思わず漏れる。待っている側の頭の中など。もうまぎれもなくCHAOSの濁流が渦巻いているに違いない。

このように、LAWとCHAOSは表裏一体。同じ仕事をしていたとしても、お互いのちょっとした立場の食い違いで正反対のスタンスになる。

で、これで何が言いたいのかというと、単行本遅くなってごめんなさい、なのでした。きっと6月の早い時期には店頭に並んでいると思う……。

☆当クラブ所在地☆

単行本の追いこみでほとんどスライムになる寸前のバーテンダーを救うメシアなお便りを大々的に募集中/ 助けてくれ〜え。

宛て先は

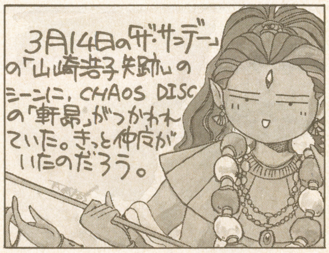
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
宝島社 HIPPON SUPER編集部 CLUB邪教の館係まで

キミはもうCDを聞いたかい?

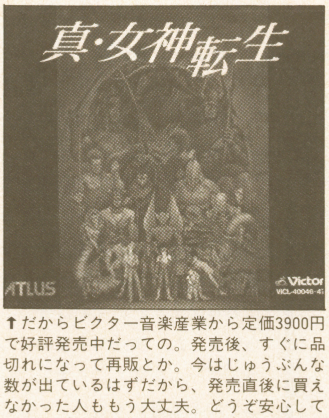
★超絶人気で大ヒット中のCD「真・女神転生」。このクラブに出入りしているアナタたちが、まだ聞いていないなんてことはないと思う。なに? まだだと? こら、今すぐレコード店へ走って買ってこーい。遅れは許さーん。

★さて、当クラブにもCDの感想がいくつか届いているので、ここでまとめて紹介してしまおう。

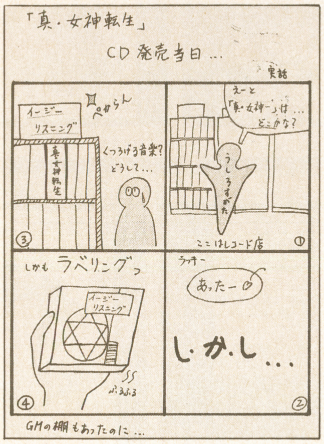
●妹が買いに行ったところ、なぜかゲームミュージックコーナーじゃなく、アニメコーナーにあった。アレンジバージョンは『女神転生I・II』と比べてLAWだと思う。でもひたってしまった。ブックレットの「はんぷく横とびーず」は次回もぜひ出てきてほしい。


3月14日の「ザ・サンデー」の「山崎浩子失踪」のシーンに、CHAOS DISCの「軒昂」がつかわれていた。きっと仲良がいたのだろう。

↑CODE 0081 岩手県 TACAME
「ザ・サンデー」もやってくれるなあ。きっと選曲担当はガイア教の手先に違いない。次はもっと危ないシーンで……と思ったら、この状況ってけっこう危ないじゃん


真・女神転生
ATLUS
Victor
VICL-40046-47

↑だからビクター音楽産業から定価3900円で好評発売中だってのーの。発売後、すぐに品切れになって再販とか。今はじゅうぶんな数が出ているはずだから、発売直後に買えなかった人ももう大丈夫。どうぞ安心してショップに駆けこんでくださいな。ちなみに私はCHAOS DISC支持者です。


「真・女神転生」
CD発売当日…
実話
えーと「真・女神ー」は…どこかな?
うしろすがた
ここはレコード店
①
ラッキー
あったー♡
しかし…
②
イージーリスニング
ぺかちん
くつろげる音楽? どうして…
真女神転生
③
しかも ラベリングっ
イージーリスニング
ぷるぷる
④
GMの棚もあったのに…

↑CODE 0082 神奈川県 あらさわ暁イ、イージーリスニング……。トリップできるから、という理由だから。

CODE 0031 北海道 ゆーきゃん

★上のハガキも見よ。そんなに間違えやすいかなあ。フシギだ。

●ディスクのネーミング、ぴったし。LAW DISCはLAWだし、CHAOSもその通り。増子師匠万歳!

CODE 0074 愛知県 真

★CHAOS DISCは『真・女神転生』のアレンジというより、派生した新しい世界だと思うんですけどね。

●CHAOSは賛否がわかれそうな内容といってましたけど、なあなかいいんじゃないですか。ジェフ・ベックを彷彿させるナンバーあり、ピアノナンバー、オーケストラサウンドなどに実に幅広く、それが自然な流れで飽きさせない力作だと思います。

CODE 0025 福岡県 MM-SHORI

★とまあ人それぞれであるが、共通しているのは、いいっ!! ということである。ところでアレンジャーの西脇さん(のグループ)のライブが、ときどき六本木のPIT INNでやってるって知ってた? 東京近郊の人、要チェックだ。次のライブは私も行くつもり。

MEMBER'S ONLY

●主人公の父親はどうしたのでしょうか。酔っ払って川にでも落ちて死んでしまったのかも? でも、私はあの老人が父親なのではないかと思ってます。

CODE 0078 富山県 布都御魂

★その答えはきっと当クラブの単行本で明かされることでしょう。多分、おそらく、きっと……。

●カテドラル(Cathedral)って、英語の発音だと「かすぃーどらる」になるかと思うのですが。ちなみに意味は"大聖堂、大寺院"だそうです。

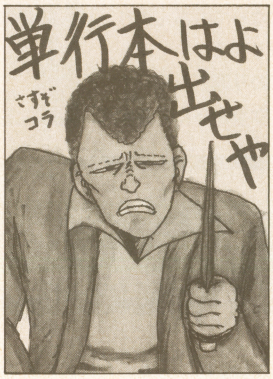
CODE 0079 東京都 山川英久

★確かに英語の正確な発音だと指摘の通りなんだけど、フランス語(断言できないけど)だと〔かてどらる〕と読んで間違いじゃないはず。

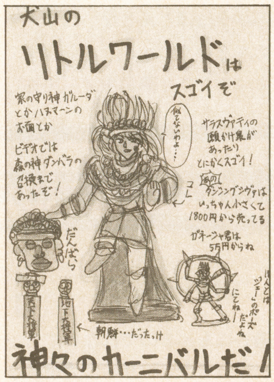
●ぼくのクラスでは『真・女神転生』というゲームがあるのを誰ひとりとして知らなかった。何とか流行らそうとして毎日努力をしています。なぜこんなに面白いのにみんな知らないんだ/

CODE 0080 大阪府 山路顕弘

★よしっ、よくぞ言った。キミはこれから真・女神転生布教部隊大阪方面隊長に任命する。100万人に布教し、その成果を見せてくれたまえ。失敗したらその時は合体ネタにしてしまうので覚悟しておくように。

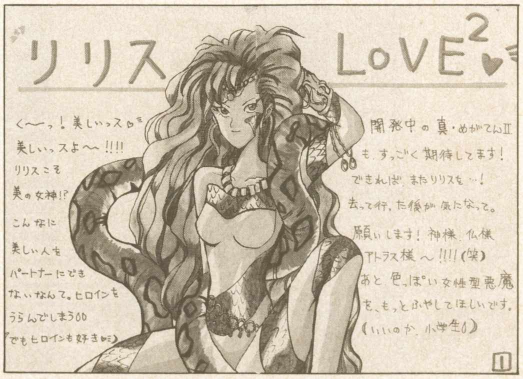

単行本はよ出せや
さすぞコラ

←CODE 0083 神奈川県 マブ・今井
はっ、はいっ。今急いで作ってる最中です


犬山のリトルワールドはスゴイぞ
家の守り神ガルーダとかハヌマーンのお面とか
ビデオでは森の神ダンバラの召喚まであったぞ!
似てないわよ…!
サラスヴァティの顔かけ絵があったりとにかくスゴイ!
コレ
あの ダンシングシヴァは いっちゃん小さくて1800円から売ってる
ガネーシャ君は5万円からね
だんばら
天下大将軍
地下大将軍
朝鮮…だったっけ
ほんとは ジョーのポーズだよね
にてね-!
神々のカーニバルだ!

←CODE 0084 愛知県 ペトロブレイズ
熱海秘宝館と並ぶカオティックさがすてきだ

★単行本を制作していることもあり、最近アトラスへ行く用事が多い。そこで「真・女神転生IIは順調ですか?」と聞くと、皆ニヤニヤして答えてくれない。これは順調ゆえの余裕なのか、?


リリス LOVE²♥
く〜っ!美しいっス♡ 美しいっスよ〜!!!! リリスこそ美の女神!? こんなに美しい人をパートナーにできないなんて。ヒロインをうらんでしまう○○ (でもヒロインも好き♡)
開発中の真・めがてんII も、すっごく期待してます! できれば、またリリスを…! 去って行った後が気になって。願いします! 神様、仏様 アトラス様〜!!!!(笑) あと、色っぽい女性型悪魔を、もっとふやしてほしいです。(いいのか、小学生!)
1

←CODE 0085 長崎県 イカクンテ
リスと主人公の関係については、単行本で(解説)する予定。ヒントをいっておくと、旧約聖書に似たようなエピソードがあるってことかな。パートナーにしないんじゃなくて……おっととっと、ここから先は単行本でのお楽しみ。でもあの色っぽさは全悪魔中で随一かも。特に巻きついているヘビが……

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Hmmm,

La-La

投稿のネタ26分類

A．思い出
B．攻略法
C．裏ワザ
D．イラスト
E．写真
F．感想
G．成功例
H．失敗談
I．新発見
J．質問
K．回答
L．私の主張
M．パソコン情報
N．スクープ
O．生態図鑑
P．言葉遊び
Q．評論
R．俳句・短歌
S．笑える話
T．悲しい話
U．希望
V．意見
W．データ
X．企画
Y．お知らせ
Z．その他

さあさ、ウィザードリィ友の会のページが今月もやって来ましたねえ。どうですか？　何か楽しいことしてますかねえ？　まあ、あんまりゲームばっかりやっていないでたまにはスカッとしようね。何もゲーム雑誌のスミっこに書いてある文章にさとされたくはないか。さあさ、皆の研究発表でっせえ。

I-300 奇妙な文字を解読したまえ

●スーパーファミコン版『ウィザードリィV』の迷宮内のいたるところに謎のメッセージというか記号がありますよね。あれなんですけど、ひとつひとつの記号はなくて、記号の塊をひとつの文字として見てみるとなんだか意味が見えてくるみたいですよ。例えば4階ですが、

！　　　＊　　＊　　＋，　　（
！＝＝＝　　Ｕ　　Ｕ　　；　，　！

（座標S19・E1）最初の記号の塊がL、最後がNに見えませんか？　とすると全体ではL？？Nですよね。もしもまんなかのふたつがOOだとしたら、LOON（ルーン）となるのではないでしょうか。あくまで推測なのですが。

●もうひとつ3階の記号の読み方が分かりました。

；　／　　！　＋，　　（　：−
−＋／　　！　　；　，　！　；−−／

座標はE12・N8。風の王デジンの部屋ですね。となればこれは簡単。WIND（風）ですね。これは自信あります。　（新潟県・グレたでーもん）

●『V』の記号メッセージ。1階は須田PINによるとHOMEだが、2階のCAVE、3階のWINDは読解できた。それぞれフロアーを象徴する言葉のようだ。　（東京都・ルパン三世）

☺ゲームが終わってもこれだけが気にかかっていた、なんて人も多いと思う。普通に考えたら分かるわけがない。

B-301 少しばかりCOMな話

●ある日のこと。スーパーファミコン版『V』でまだ未熟なパーティが2階を探索していました。途中で見つけた「かなのこ」をレベル9の忍者に持たせていました。ところがマグネットの罠に引っかかり、その「かなのこ」を落としてしまいました。その直後にキャラクタを調べてみると、なんとACが−99になっているではありませんか。ヒエー。ウソのような本当の話。はっきり言って何が原因なのかわかりません。その前にアヒルの泉にもぐっていたのでその関係かもしれないし。場所がドワーフの酒場ってのも関係するのかどうか。その後一度城に帰ってから再び迷宮に降り、マポーフィックを掛けたら元にもどっちゃったけれどもね。

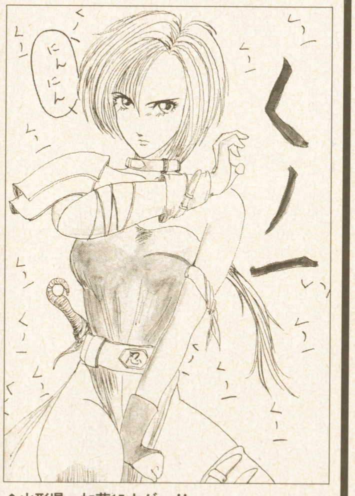
（新潟県・グレたでーもん）

●今に始まった発見ではないものの、あまりにも気になったので報告します。スーパーファミコン版『V』を初期化して最初から始めたら多々の事柄に関する確率がめいっぱい変わってしまいました。以前はしょっちゅう手に入った「達人の鎧」や「タワーシールド」「シルバーハンマー」などが見つかりにくくなり、反面「クロスボウ」や「モーニングスター」なんかがやたらと出てくるようになりました。これは昔から数々の人が言っていたアイテムの出現率変化でしょう。次に戦闘時においてクリティカルヒットがよく出るようになりました。以前のプレイでは8回ほどしか見られなかったのですが、今回は50戦に1度くらいの割合で首が飛ばせます。マイティオークに2回連続でクリティカルを決めたときは感動しましたよ。こういう変化なら大歓迎なんですが、マイナスになった点もあります。デンオブシーブスやゴーストネストの連中の手癖の悪さがパワーアップしちゃって。4回に1回はコマンドの合間に盗もうとするんだからうんざりします。まあ、こんなこともありますけど、みなさんも1度は体験してみてはいかがですか、初期化のほどを。

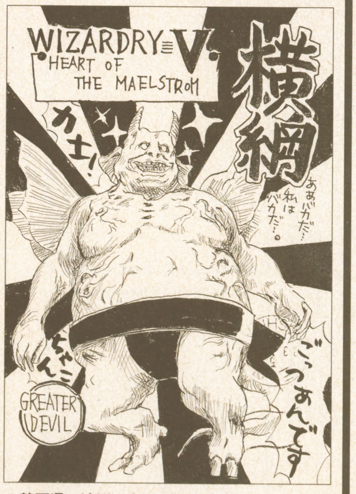
（滋賀県・大聖リース）

☺『ウィザードリィ』って遊びすぎると数字が目についてくる。コンピュータに挑戦しちゃう人が多いようだ。でもこんなデータは愉快なので常時募集。

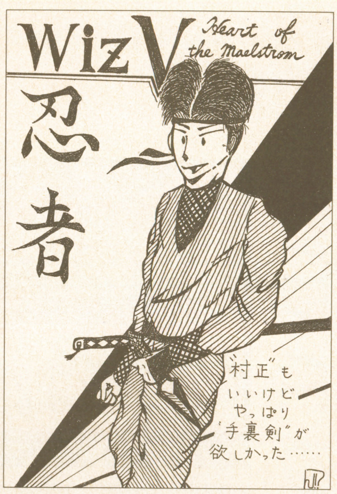
とても久しぶりにイラストレーションスペシャルを行おうと思う。前回とかは表組が幅をきかせていたのでイラストを紹介できなかったからね。それにしても最近はページが白黒なのでカラー紹介できないが、白黒なりに手のこんだ好感の持てるイラストが多い。



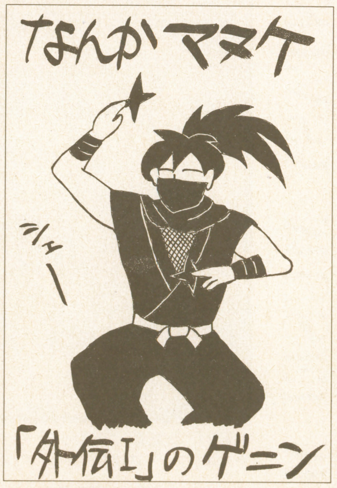
↑山形県・加藤17才ダー!!



↑静岡県・渋沢ユキヲ



↑北海道・ん!?


なんかマヌケ
シュー
「外伝I」のゲニン

↑茨城県・軍艦ハレツ

ファイナル　ファンタジー王国

第7回

FF竜騎士団

PERSONALITY

ヨシヒロ　通称ヨッシー。元気なだけがとりえの？歳。北海道人と関西人のハーフ（？）。バンドをやっているため音楽にはうるさい。ＦＦをこよなく愛す

リエ　おしゃべりで好奇心旺盛な花の乙女（？）。歳はナイショ。趣味はテニスと映画鑑賞で、ショーン・コネリーの大ファン。ゲームはＦＦが初めて。

スー　ヨシヒロのペットであるイヌで当年４歳。犬種はシェットランドシープドッグ。どのハガキを採用するか迷ったとき、〝お手〟をさせて決めている

右のカコミを見てアレっと思った人、そうなんです、わが〝王国〟のプリンセス、ＮＡＯさんが急きょジョブチェンジしてしまい、今月から私たち２人と１匹が担当を引き継ぐことになりました。一生懸命頑張りますので、ナイツのみなさん、ＮＡＯさん同様、今後ともよろしくお願いしま～す（リエ）

■■ みんなでおしゃべり CHAT ROOM

ヨ　みなさんこんにちわ、ヨシヒロです、ヨロシク。ヨッシーと呼んでくれ。

リ　リエで～す。今月からみんなと楽しいおしゃべりをしていきましょうネ。

ス　ワン！　ワン！

ヨ　ではさっそく、今回もイキのいいＦＦＶネタでいってみよう！

★「カエルがほしいんじゃ、わしは」とのたまう老人のために、レナにトードをかけて持っていった私……（あああっ、レナちゃんゴメン！）。

No.709　広島県・しばきはいねり

リ　これって、確かヨッシーもファリスに同じことしてたわよね？

ヨ　ギクッ！

★ＬＶ51、48時間36分でようやく、全員すべてのジョブマスターにしました。アビリティー100コ。あ～うれしい～。ムーバーありがとー。

No.646　千葉県・なあちゃり

リ　スゴ～イ！　ごくろうサマ。

ヨ　オレは半分やって挫折……。

★バッツにとってボコの存在

1　心の友
2　移動しやすい
3　おいしそう

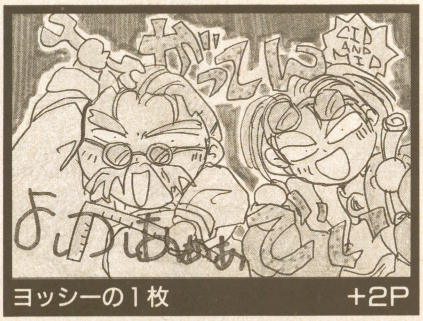
★クルルにとってガラフの存在

1　肉親
2　おじいちゃん、好き！　好き！
3　ボケ老人

No.710　和歌山県・山田花菜

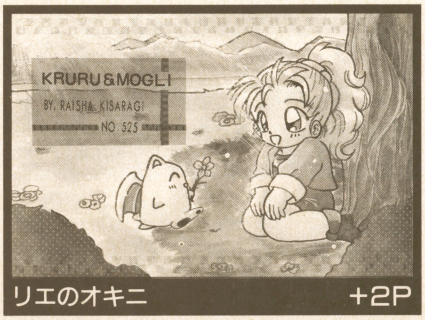
ヨ　ここはＢＢＳじゃないっての。

FAINAL FANTASY MUSEUM



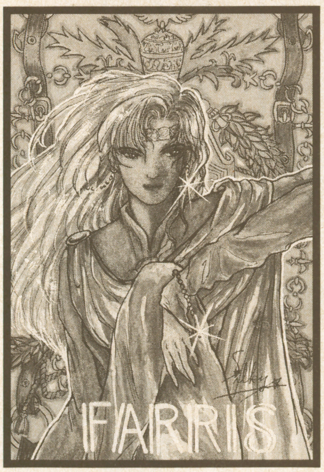
ヨッシーの１枚　+2P

←No.90　神奈川県・細野勇子
このノリ、言うことありません（ヨシヒロ）

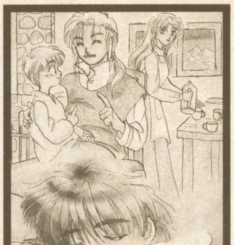

KRURU & MOGLI
BY. RAISHA KISARAGI
NO. 525

リエのオキニ　+2P

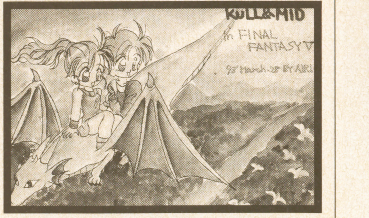
←No.525　埼玉県・如月らいしゃ
超カワイイ！　大好き！（リエ）

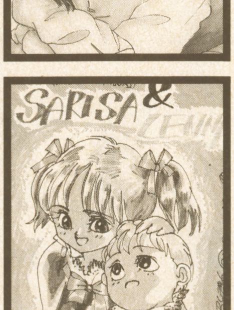


↑No.711　北海道・シルエット
やっぱりファリスはカッコイイよね(ヨシヒロ)

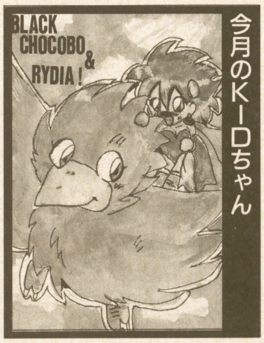


←No.512　群馬県・O沢みちこ
雰囲気がグー！（ヨシヒロ）


KULL & MID
in FINAL FANTASY V
93' March. 28 BY AIRI



→No.331　大分県・一塔寺春丸
思わず自分の幼い頃を思い出しました（リエ）

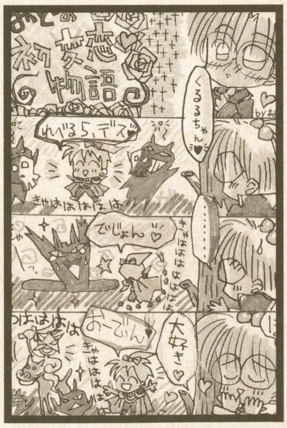

BLACK CHOCOBO & RYDIA!

今月のＫＩＤちゃん

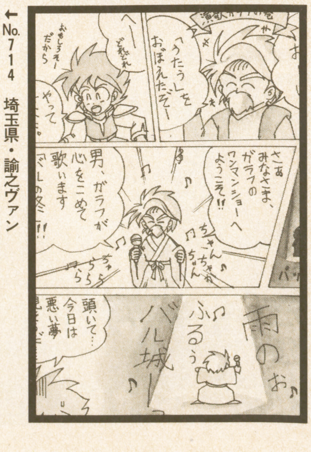
↑No.712　北海道・夜月あいり
気持ちよさそう。水彩タッチもいい効果（リエ）

→No.713　三重県・雪風真夏（11）
ワン！（スー）　スーが選んだ1枚（ヨシヒロ）

こみっくしあた～ □


初恋物語
くるるちゃん♥
れべる5デス♥
きゃはははははは
……
でじょん♡
きゃはははははは
おーでぃん♥
大好き♡
きゃははははは

←No.497　新潟県・あんこ猫
ミドちゃんカワイイ（リエ）　クク、これ最高！（ヨシヒロ）


「うたう」をおぼえたぞー
へー
おもしろそーだから
やって
さぁみなさま、ガラフのワンマンショーへようこそ!!
男、ガラフが心をこめて歌います
ちゃんちゃちゃん
ちゃちゃらら
頭いて…今日は悪い夢
ふるぅ
バル城ー
雨のお

←No.714　埼玉県・諭之ヴァン
「バルの冬」ってのがナイス。１度聞いてみたい（ヨシヒロ）

ナイツ情報局

「FF竜騎士団」単行本第2巻発売！

ヨ　ジャンジャジャーン！　ナイツ単行本第２巻、めでたく発売！

ス　ワンワーン！

ヨ　これもナイツのみんなの応援のおかげ。今まで投稿してくれたみんな、どうもありがとう！

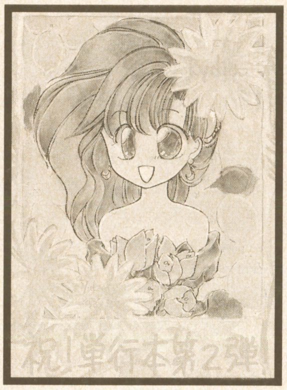
リ　それで、いつ出るの？

ヨ　この号で出る頃にはもう本屋に並んでいるよ、きっと（編注・4/26から店頭にあるはずです。）

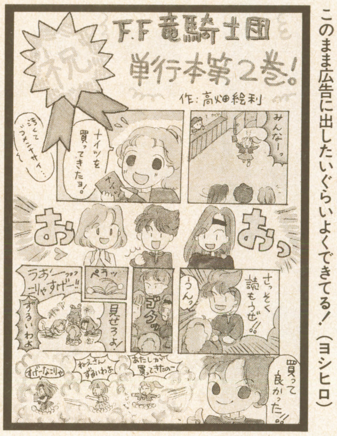
リ　あらあら、断定じゃないのね。

ヨ　とりあえず、本屋にダッシュだ！

応援アリガトウ



➡No.152　岡山県・せのおゆかり
応援ありがとう＆合格おめでとう（ヨシヒロ＆リエ）


祝
F.F竜騎士団
単行本第２巻！
作：高畑絵利
汚くてゴメンナサイ…
ナイツを買ってきたヨ！
みんなーっ
おぉ
おっ
うぉーっっっ　こりゃすげー!!
ペラッ
ずるいわよ
見せろよ！
ゴクッ
うんっ
さっそく読もうぜ!!
すげーなこりゃ
ねえさんずるいわよ
あたしが買ってきたのー
買って良かった!!

⬅No.715　静岡県・高畑絵利
このまま広告に出したいぐらいよくできてる！（ヨシヒロ）

新コーナー予告＆投稿大募集

●FF言いたい放題――わたしの主張――

ヨ　これは、毎回毎回テーマを決めて、それについてカンカンガクガク、みんなで意見を述べあおうというもの。

リ　どういうこと書けばいいの？

ヨ　単純にアレが好き、嫌い、でもいいし、客観的に分析してくれてもいい。まあとにかく、自分の思ったことをなんでも書いてくれればOK！

リ　みんなの意見お待ちしてま～す。

ヨ　それでは、記念すべき第１回目のテーマは、「キャラのコスチューム」。FFってマイキャラがカワイイよね。これって、それぞれ個性的なコスチュームにあると思うんだ。

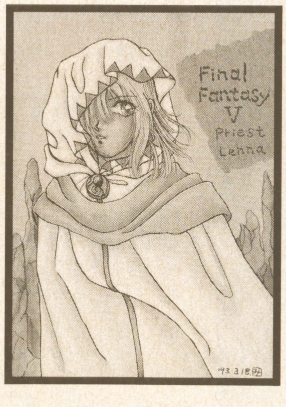
リ　とくにVなんか同じジョブでも１人１人コスチュームが違うでしょ。オシャレよね。私も着てみたいな～。

ヨ　リエがやっても似合わないよ。

リ　なんですって！

ヨ　うわ～、冗談だってば！　じゃあみんな、投稿よろしく。ぎゃ～！

8月号のテーマ
キャラのコスチューム



⬅No.512　群馬県・O沢みちこ
レナがいちばん白魔道士姿がステキよね（リエ）

●みんなに聞きたい！――FFアンケート――

リ　このコーナーでは、FFに関するいろいろなことで、みんなからアンケートを取って、興味深い、役に立つデータを提供しまーす。

ヨ　今月はクリアレベルを聞いてみよう。I～Vのどれでも OK！　キミの場合を教えてくれ。では、例を１つ。

★FFVのクリアLVは40以下だそーだ。それにくらべてあたしなんかLV50だ！　わりーかよっ！　「よ～し、クリアだ～！」と思ったらメテオでどっかんだし……。ちくしょ～、くやしーぜ！

No.716　栃木県・ゴロちゃん

リ　こんなふうに、答えだけじゃなく、それにまつわるエピソードなんかも書いてくれるとウレシイな。

Q. キミのゲームクリア時のレベルは？

音楽鑑賞室【TEXT：マエストロ植松】

アルバムタイトル	「MICEL POLNAREFF」
アーティスト	ミッシェル・ポルナレフ
備考	輸入盤（フランス・PDO）

MICHEL
POLNAREFF
TOUS LES BATEAUX, TOUS LES OISEAUX
DANS LA MAISON VIDE...

1970年代の始めの頃、フランス語圏諸国と日本のみで絶大なる人気を誇ったアーティストが今回紹介するミッシェル・ポルナレフです。拠点をアメリカに移してからは今一つパッとせず現在に至っているわけですが、人気絶頂の時代には実に多くの珠玉のメロディを残しています。（ちなみに「シェリーに口づけ」も彼の作品ですね。）

美しい旋律を彩るツボをおさえたクラシカルなオーケストラの響きにビートルズの斬新さ、それをシャンソンの大衆性が包み込みます。リズミックな曲はさすがに今聴くと古臭さを感じますが、彼おとくいのドラマティックな曲は今や古典と呼んでもさしつかえないでしょう。

このベストアルバムはフランスで編集されたものなのですが、今回聴きなおしてみて改めて彼の才能に感服してしまいました。なぜ彼のベストが日本で発売されないのでしょうか？　これ出したら売れますよ、きっと。ねぇ、そこのプロデューサーのあなた、僕と一緒にポルナレフ復興運動始めません？

植松隊長の近況報告

今月のナゾナゾ

「仕事が忙しい時は、やりたいことが一杯あるくせに暇になると何もしないでボーっとしてるやつ、だ～れだ？」

「…えーっと…植松伸夫ぉ！」

「ハイ、正解です。」

ジョブシステム変更

リ　リニューアルにともない、次号からジョブシステムを少し変更しま～す。

ヨ　今まではポイントによってジョブチェンジしていくシステムだったけど、新しいシステムでは、ジョブ＝称号と考えて、採用者にはハガキの内容に応じてこちらでジョブを設定！

リ　例えば、迫力のイラストにはモンク、芸術的なハガキには吟遊詩人とか。

ヨ　思わずクラクラするようなネタには、踊り子のジョブをあげよう。

リ　そうして、ジョブが決まったら、以後、それを名乗っていいからね。

ヨ　採用を重ねると、より上位のジョブに、また、芸風が変わったら別な系列のジョブにチェンジしたりもするぞ。

リ　そしてもう１つ、新たに採用ポイントによるレベルアップレースが始まりま～す。優勝者にはなんと……。

ヨ　詳しくは次号で。なお、今までのポイントは今回で精算、あしからず（編注・上位者にはプレゼント贈呈？）。

リ　というわけで、これからも下のお約束を守って、どんどん投稿してネ。

ヨ　なお、社名変更につき、あて先のＪＩＣＣ出版局は宝島社に直すように。

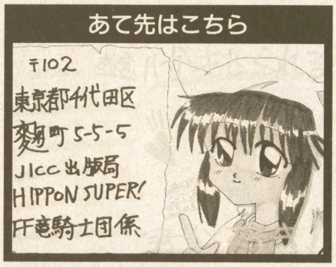
投稿のお約束ごと

●ハガキには、住所・氏名・ペンネーム・年齢・性別を明記してください。また、団員ナンバーを持っている人は、必ずそれも書いてください。

●あて先のいちばん最後には、該当するコーナー名も書いてください（例 FF竜騎士団「わたしの主張」係）。

●データ管理上、ペンネームを変更するときは、必ずハガキにその旨を旧ペンネームとともに書いてください。

あて先はこちら



〒102
東京都千代田区
麹町5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!
FF竜騎士団係

⬆No.717　大阪府・大内真紀
書くときは社名に注意！　宝島社です（リエ）

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

PC、MD、SFC…主要TVゲーム機を制覇した『ストリートファイターII』シリーズ。次号はSFC版『ストIIターボ』最新情報を徹底チェック！

次号7月号は
6月4日発売!!

定価490円（税込み）

編集後記

●任天堂ＧＩＧＡの設立に驚いていたら、海の向こうからセガ・オブ・アメリカがケーブルＴＶを使ってゲームを供給するってニュースが飛びこんできた。５年後が楽しみなゲーム業界です。（ハルク）

●現時点での話だが４年ぶりのジェフベックの新作が今週ついに発売される。今回はロカビリーをやるらしい。この人だったら何をやってくれてもいい。何をやっても許される唯一の人なのだ（根本）

●こないだ結婚したと思ったら、もう娘ができちゃったんだよな。はい。ごあいさつしなさい。稚葉（わかば）ちゃん。ホ、ホギャー、ホギャホギャ。いたらぬパパでちゅがヨロチク。バブー。（アサノ）

●先日、ずっと行きたかった水族館へ。屋外のアシカショーと、そのお兄さんが印象深い。職業を問われたら「いや、アシカショーのお兄さんをやってまして」と答えるんだろうな。シビれる。（元宮）

●最近は、自分が計算したように事が運ばない。ＮＥＯ・ＧＥＯ本も当初より遅れてるし、購入したＣＤも、全部聞いていないし。そういえば、浅野さんのお子さんも計算があわ…。（依田）

●最近めっきりＳＦなワタシ。中学の頃も一瞬凝りかけたんだけど、筒井に走ってそれきりだったのだ。今さら「2001年」だの「幼年期の終わり」だのにハマっちゃってちょいと恥ずかしい。（徳永）

●この編集後記を書くちょうど30分前に、大阪からハタ坊、ＰＯＫＥ！ちゃん、ケムマキ君が編集部に遊びに来たのだった。なんか忙しくてゴメンだったわねぇ。暇になったらまた来てちょ♥（サリー）

●今号からヒッポン編集部に入ったゆーじです。この業界に入って早速、ハ○ソンの高橋名人やコ○ミの早坂さんと遭遇することができ、感動を覚る今日この頃です。これからもヨロシクね。（ゆーじ）

HIPPON SUPER！
1993年６月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 元宮秀介 依田智雄 浅野耕一郎 徳永佳明
STAFF●キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ GTV 山猫有限会社 インターラクト ベニー松山 手塚一郎 成沢大輔 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森建 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 内田聡 戸田宣子 山住賢司 戸田裕二 鈴木伸一
DESIGNERS●バナナクローブスタジオ ティースタジオ DNA 遊デザイン室 M'S SPACE アートサプライ 前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 キャラメルママ 田中光 田口順子
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 ㈱宝島社 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
電話［編集部］ 03-3239-0237
［営業部］ 03-3234-4621（東京） 052-201-4181（名古屋）
06-204-1966（大阪）
印刷所 光村印刷株式会社
©1993宝島社 雑誌コード07689-06 Printed in Japan

キリトリ線

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

１０２

東京都千代田区麹町
５－５－５
宝島社
HIPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

でんわ ご住所	〒 ☎（ － － ）				
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

● これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む） ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④メガドライブ ⑤ゲームボーイ ⑥ゲームギア ⑦PCエンジンGT ⑧ネオジオ ⑨ワンダーメガ ⑩MEGA-CD ⑪PCエンジンDuo ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬マーティ ⑭その他

● 持っているものに○をつけて下さい。
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む） ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンDUO ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪ワンダーメガ ⑫PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑬MEGA-CD ⑭マーティ ⑮その他

☆応募のしめきりは６月４日です。（当日消印有効です。）
★プレゼントページは149ページにあります。

6月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			
ネオ・ジオ			
再販希望			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。（いくつでも）

①表紙 ②HIP・ON〜HEAD LINE NEWS〜 ③ストリートファイターII' PCエンジン版大攻略 ④HIP・ON〜HIT CHART〜 ⑤HIP・ON〜インフォメーション〜 ⑥TVゲームブロードウェイ：スーパーファミコン ⑦メガドライブ ⑧PCエンジン ⑨ファミコン ⑩ゲームボーイ ⑪HOT GAME REVIEW伝説のオウガバトル ⑫星のカービィ ⑬PGAツアーゴルフII ⑭スイッチ ⑮ゼロヨンチャンプII ⑯ユーザーズ・アイ ⑰小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」⑱FREE TALK remix ⑲テクノの部屋 ⑳神話世界の旅人たち ㉑海外ゲーム雑誌の正しい読み方 ㉒風雲！SLG城 ㉓競馬GAMEぶっちぎり読本 ㉔スーパーテク道場『伝説のオウガバトル』㉕中古ソフト情報局 ㉖バグボーイクラブスーパー ㉗小説・異貌伝 ㉘PLAY THIS GAMEブレス オブ ファイア ㉙ウィンズ オブ サンダー ㉚メガロマニア ㉛スイッチ ㉜星のカービィ ㉝ジパング通信 ㉞DQマスターズ ㉟クラブ邪教の館 ㊱ウィザードリィ友の会 ㊲FFナイツ ㊳ヴァーチャルアイドル ㊴読者プレゼント ㊵コミッククインティ ㊶ニューソフトストリート ㊷新作スケジュール表

- おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　〕
- 興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　〕
- 今後とりあげてほしいアイドルやタレントをお書きください
〔　　　　　　　　　　〕

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

●キリトリ線●

Vertual Vow Presents

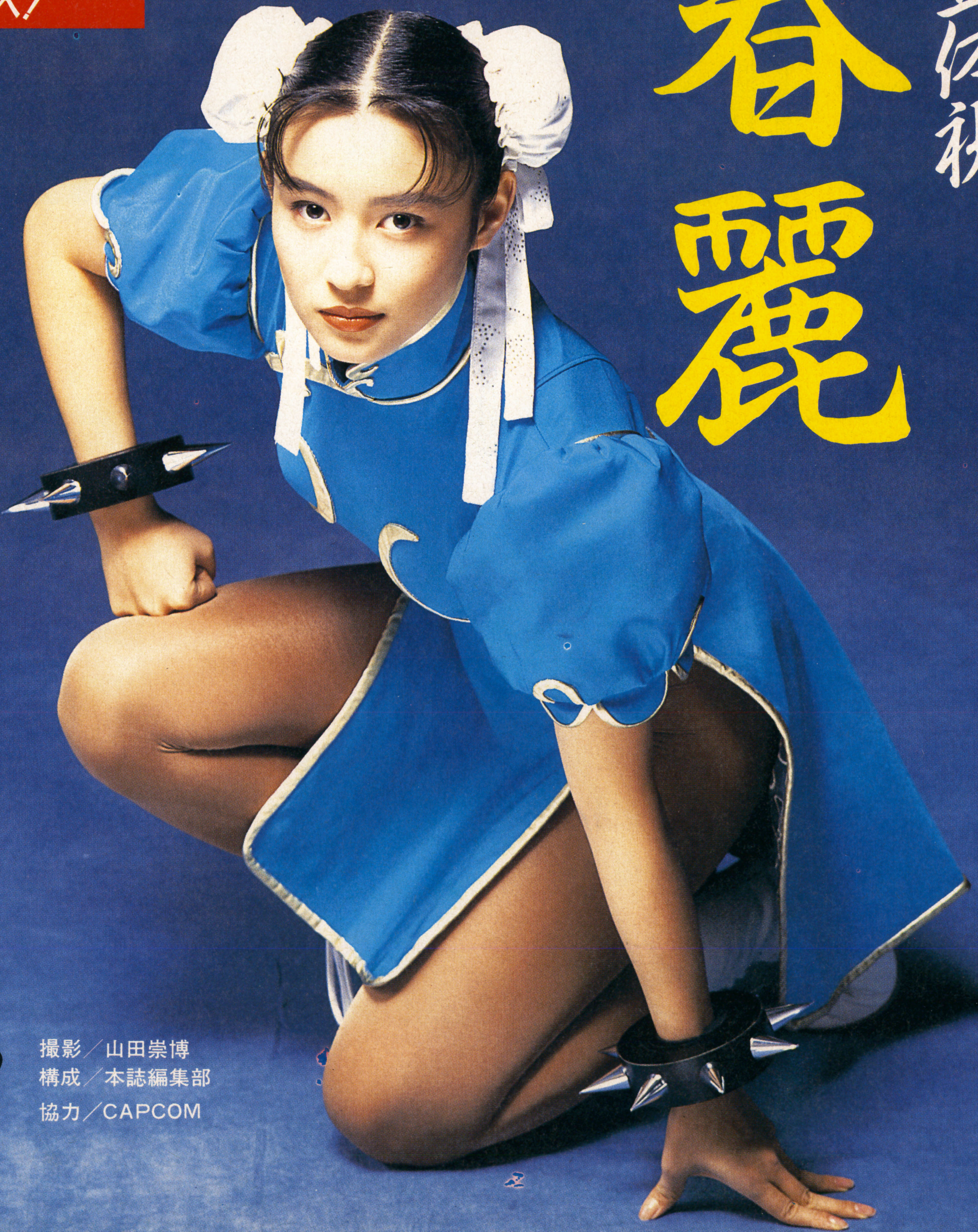
STEREO Chun Li

この夏ふたたび吹きあれるストII旋風！ 期待に胸をふくらませているキミに
本誌編集部がバキバキに気合を入れた大プレゼント!!
なんとあの春麗の立体写真特集だっ！ もちろん水野美紀！
見えない人はまずP148へ！

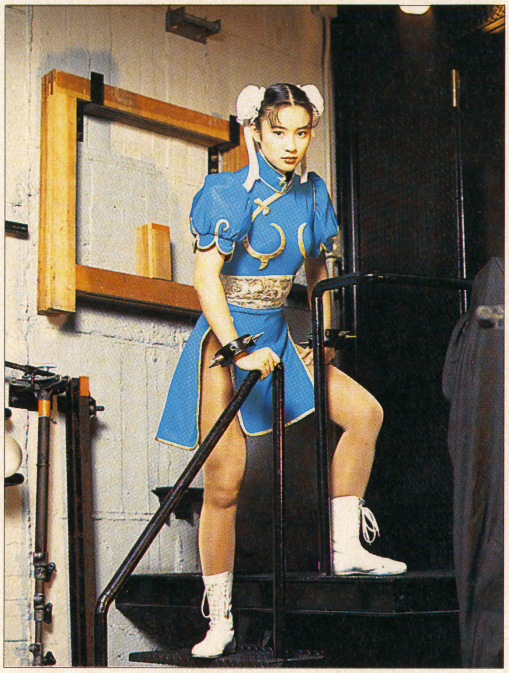
我興奮裸眼立体視

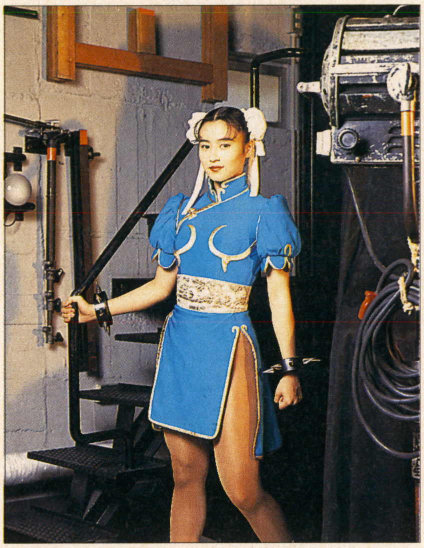
春麗

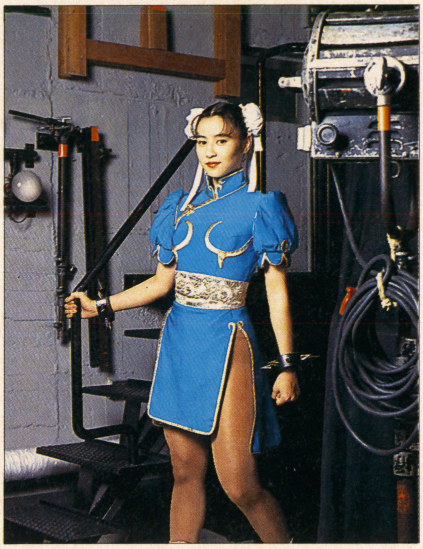
出演
水野美紀

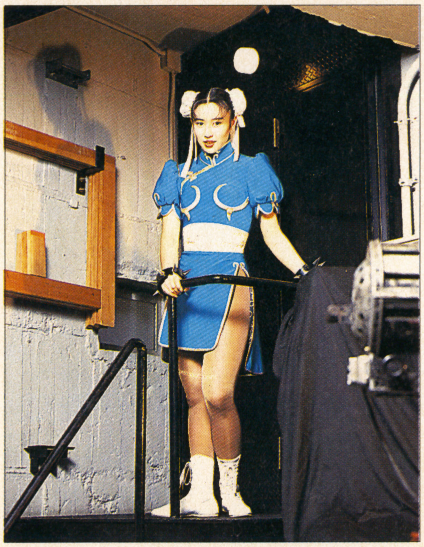


撮影／山田崇博
構成／本誌編集部
協力／CAPCOM









水野美紀

元祖春麗再登場!!

■プロフィール
●本名：水野美紀　●生年月日：昭和49年６月28日生まれ
●出身地：三重県四日市市　●趣味：エレクトーン
●サイズ：167cm　B80　W61　H89
●主な出演作品：カプコン　ＫＯＳＥ　シャチハタ　他ＴＶ・ビデオ多数

――春麗と「チュー娘」（コーセー化粧品のアレね）ではどっちが美紀ちゃん本人に近いんですか？

美紀　うーん。春麗ですね。体動かしたりするの好きなんですよ。私、こう見えても昔、少林寺拳法習ってたんですよ。

――えっ？ そ、そうなの？ と、ところで歌の方も好調だと聞いてますけど。

美紀　ありがとうございます(笑)。6月にはセカンドＣＤが出る予定なんです。タイトルとかはまだ未定なんですけど。

――なるほど。高校はもう卒業されたんですよね。

美紀　ええ。４月から明治学院大学に通ってます。英語も猛勉強してますよ。

――何でまた英語を？

美紀　将来ハリウッド映画に出られるような女優になりたいんです。それで英語も話せるようにと思って。

――今日はありがとうございました。

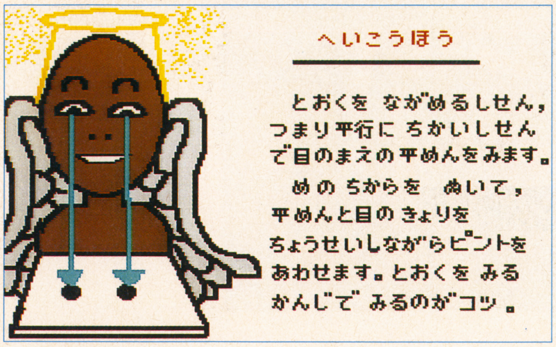
↑ストリートファイターⅡＳＦＣ版のＣＭ撮影風景。スピニング・バード・キックだな。でも、ちょっとかわいそうな気もする。大変だ。

次号なんと例のC・Cガールズがステレオ写真で登場の予定！右手を空けて待てっ！

裸眼立体視基礎講座

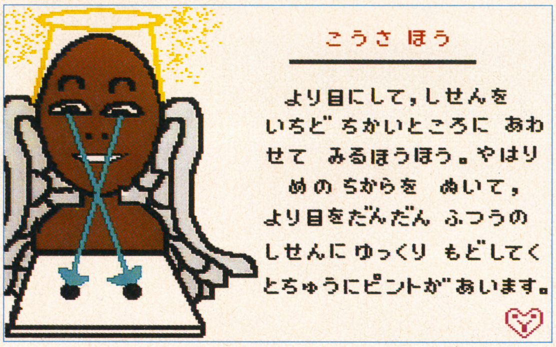
これさえ読めば絶対見える！ 今日から貴方もステレオ・ジャンキー！

平行法、交差法をマスターせよ！



へいこうほう

とおくを ながめるしせん，つまり平行に ちかいしせんで目のまえの平めんをみます。めの ちからを ぬいて，平めんと目の きょりを ちょうせいしながらピントを あわせます。とおくを みる かんじで みるのがコツ 。



こうさ ほう

より目にして，しせんを いちど ちかいところに あわせて みるほうほう。やはり めの ちからを ぬいて，より目をだんだん ふつうの しせんに ゆっくり もどしてく とちゅうにピントが あいます。

さて、春麗立体写真あなたには見えたかな？あ、見えない。あ、そうー。でもね。最初はみんなそうなんだから。お姉さんがね。ちがうって。

ベストセラーになったＣＧステレオグラムをきっかけに編集部でも見えた見えないの大騒ぎ。すぐに見えるものもいれば、逆立ちしても駄目なやつも当然います。だけど人間の潜在的な能力に大差はない訳ですから、このコーナーをよく読んで精進すれば、今は見えないあなたにもいつかきっと感動の瞬間が訪れるでしょう。

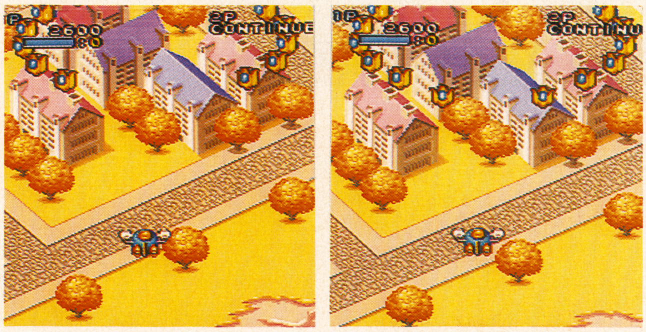
現在、裸眼立体視が可能な方法としては、コンピュータ・グラフィックスを駆使した方法と今号で紹介した春麗写真のような普通のカメラを２台使って撮った（専用のカメラもあります）写真を並べて見る方法があります。いわゆるステレオ写真といわれるこの方法の歴史は古く19世紀後半から繰り返しブームを巻き起こしてきました。

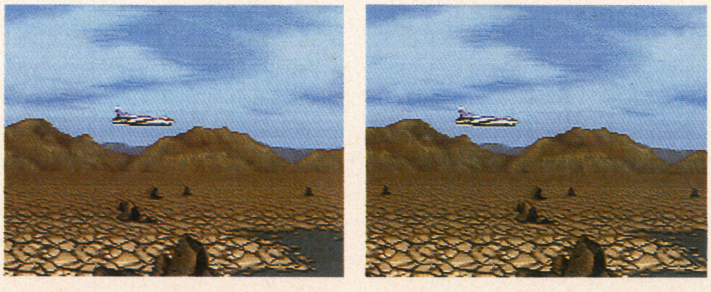
初心者にはＣＧを使ったランダム・ドット・ステレオグラムなどの方式のほうが見えやすいようですが、やはり実際にみえたときの感動はステレオ写真の場合、とても大きなものがあります。普段見慣れた風景や人物がいままでにない鮮明さと奥行きをもって迫ってきます。まさに新しい「知覚の扉」が開かれたような体験となるでしょう。

裸眼立体視の方法としては大きく分けて①平行法と②交差法があります。（左図参照）どちらが自分にむいているかはひとによって違いがあるようですが、編集部では普段ぼーっとしているタイプは平行法、気ぜわしいタイプは交差法のようです。両方できるとマスターの称号がつきます。いずれにせよコツといえることはリラックスして肩（実際は眼）の力をぬくこと、何かを見ようと意識を集中しないことが一番です。眼鏡をかけている人ははずしてみたり、朝起きぬけにためしてみたりするといいと言う人もいます。酔っぱらってやると一発などとも言われますが未成年者は試さないように。

この方法は写真以外にも絵や字でも可能です。いろいろ試して明るい明日を迎えましょう。がんばってね。

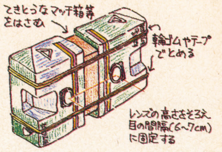
ゲーム画面もホラこのとうり！でるでるでる！

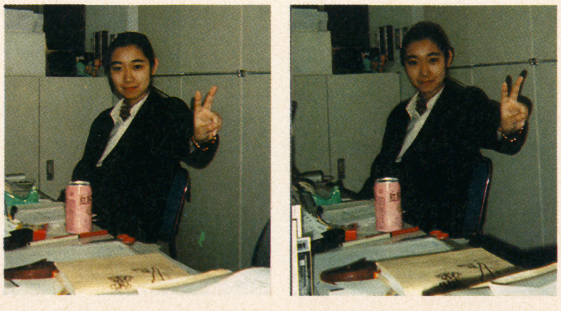




あなたにも写せます。ステレオ写真工作法。

●これほど安あがりなバーチャル・リアリティはないぞ！ゴーグルはいらない、コンピュータもいらない、使い捨てカメラが２台あればそれでＯＫ！やり方は超カンタンなのであなたも試してください。市販の使い捨てカメラ（普通のカメラでももちろん）を２台買ってくる。レンズの高さをそろえて、目と目の間隔（約６cm～７cm）に調整する。（マッチ箱等をはさむと便利）ずれないように輪ゴムかガムテープで止めて、シャッターを同時に押す。当然、現像に出す。ほら、でけた。（下の写真は編集部での実験作です）


てきとうなマッチ箱等をはさむ
輪ゴムやテープでとめる
レンズの高さをそろえ目の間隔（6～7cm）に固定する



POP'Nツインビー／コナミ ©1993 KONAMI　エリア'88／カプコン ©DAIPRO／小学館 ©CAPCOM 1989, 1991

PRESENT

応募ハガキは144ページにあるよ!!

G・W（ゴールデン・ウィーク）は、晴れたらいいなと思う人プレゼントに応募してちょ

スーパーファミコン

❶スーパーボンバーマン

SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER BOMBER MAN

●ハドソン

5名

❷パワーモンガー

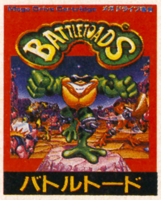
POWERMONGER
パワーモンガー

●イマジニア

3名

メガドライブ

❸バトルトード


BATTLETOADS
バトルトード

●セガ

3名

PCエンジン

❹ウィンズオブサンダー

WINDS OF THUNDER

●ハドソン

5名

❺トップをねらえ2

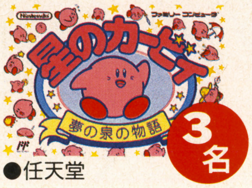
SUPER CD-ROM²
トップをねらえ!

●リバーヒルソフト

3名

ファミコン

❻星のカービィ


Nintendo
ファミリーコンピュータ
星のカービィ
夢の泉の物語

●任天堂

3名

タロットカード

❼伝説のオウガバトル

●クエスト

15名

はちまき

❽トップをねらえ

トップをねらえ!
トップをねらえ!
トップをねらえ!

●リバーヒルソフト

3名

カード

❾ファイナルファンタジーⅤカードコレクション

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーⅤ

●NTT出版

3名

テレカ

❿シルフィード

●ゲームアーツ

⓫天使の詩II

●日本テレネット

各3名

サイン色紙

⓬Aランクサンダー

●日本テレネット

2名

春だねぇ。僕んちのゴキブリも、そろそろ目を覚ます頃。え？ 気味悪いって？ 欲しいプレゼントの番号をアンケートハガキの欄に書いて、送ってきてください。

今回のしめ切りは

6月4日㈮

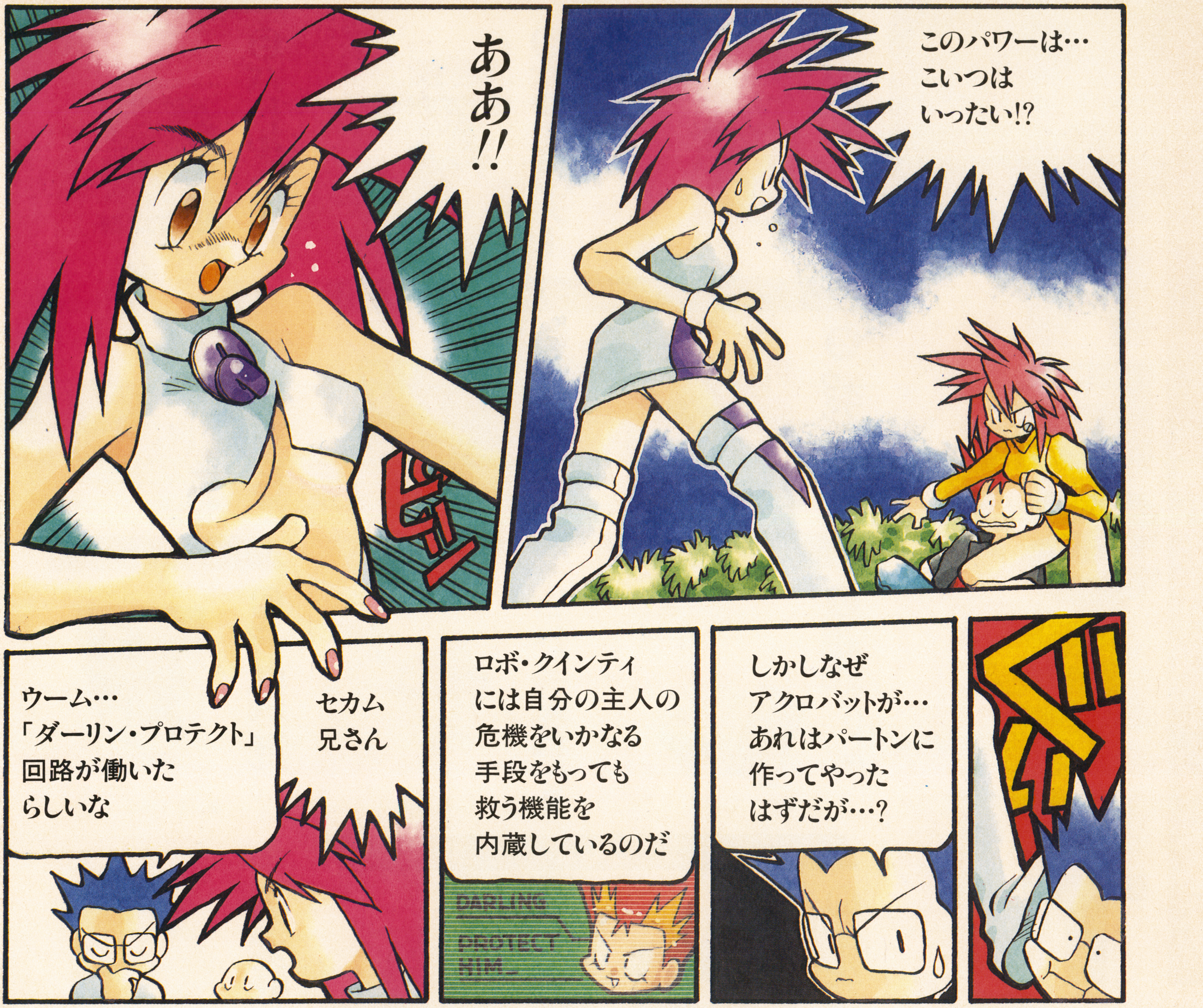
（当日消印有効）

おめでとう！当選者発表 ―4月号―

①スーパー大相撲（ＳＦＣ）
岐阜県・早崎道昭（他２名）
②メジャータイトル（ＳＦＣ）
愛知県・足立彰（他２名）
③ロックボード（ＦＣ）
長崎県・秋山祐恵（他２名）
④ぎゅわんぶらぁ自己中心派２（ＭＤＣＤ）
島根県・曽田博　東京都・川田哲哉
⑤グラディウスII（ＰＣＣＤ）
秋田県・尾形和仁（他２名）
⑥コットン（ＰＣＣＤ）
埼玉県・中尾吉孝　群馬県・正田高志　京都府・山本貞道（他２名）
⑦餓狼伝説（ポスター）
奈良県・水落太志　新潟県・後藤桃代　滋賀県・有田若菜（他２名）
⑧らんま½（ポスター）
愛知県・柴木顕吏　岡山県・野上伸二　神奈川県・岡田泉（他２名）
⑨ダンジョンランド（ＧＢ）
福岡県・甲斐公子（他２名）
⑩トップをねらえ（サイン色紙）
静岡県・内村直志　兵庫県・黒崎秀紀
⑪マリオワールド（ポーチ）
東京都・布施光江　新潟県・小柳博史　愛媛県・高橋慎一
⑫コズモギャング・ザ・パズル（テレカ）
静岡県・小口武政　千葉県・荒井勇人　東京都・中村典弘
⑬餓狼伝説（テレカ）
埼玉県・福岡秀治　神奈川県・森下菜江
福井県・小林富士夫

担当者のつぶやき 突然ですが、我らがよだトモオ様がネオジオ本制作で多忙。ヒゲをそる暇もなし。編集部に連日泊まり込み、洗面台で洗髪。しかしドライヤーを忘れ、寝グセが……。シャンプーはライオンの「チャンリンシャン・ソフトinワン」を愛用。そろそろシャンプーも残り少なくなってきた。送ってほしい。

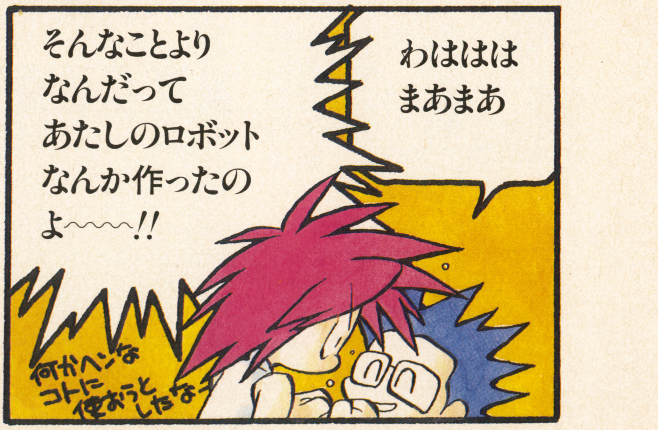
ロボQ（クインティ）の思わぬ反撃にQ（クインティ）呆然!!　さあ!　どうする!?

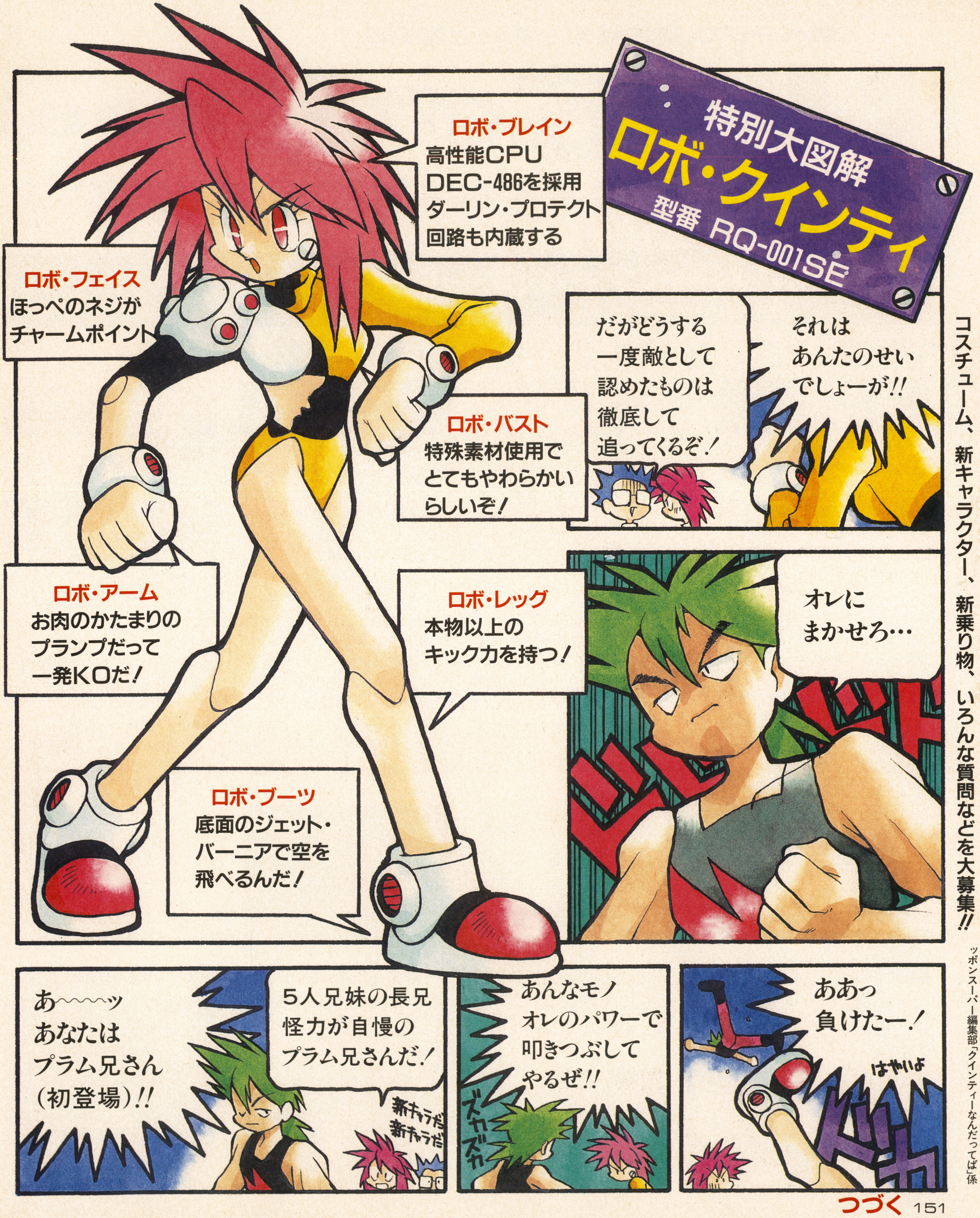

ああ!!
このパワーは…こいつはいったい!?
ウーム…「ダーリン・プロテクト」回路が働いたらしいな
セカム兄さん
ロボ・クインティには自分の主人の危機をいかなる手段をもっても救う機能を内蔵しているのだ
DARLING PROTECT HIM_
しかしなぜアクロバットが…あれはパートンに作ってやったはずだが…?

クインティ
Quinty

㊲驚異！ロボ・クインティ登場！のまき（その3）

by 杉森建


そんなことよりなんだってあたしのロボットなんか作ったのよ〜〜!!
わはははまあまあ
何かヘンなコトに使おうとしたなー


特別大図解
ロボ・クインティ
型番 RQ-001SE
ロボ・ブレイン
高性能CPU DEC-486を採用 ダーリン・プロテクト回路も内蔵する
ロボ・フェイス
ほっぺのネジがチャームポイント
それはあんたのせいでしょーが!!
だがどうする 一度敵として認めたものは徹底して追ってくるぞ!
ロボ・バスト
特殊素材使用でとてもやわらかいらしいぞ!
オレにまかせろ…
ロボ・アーム
お肉のかたまりのプランプだって一発KOだ!
ロボ・レッグ
本物以上のキック力を持つ!
ロボ・ブーツ
底面のジェット・バーニアで空を飛べるんだ!
ああっ負けたー!
はやいよ
ドカ
あんなモノ オレのパワーで叩きつぶしてやるぜ!!
ズカズカ
5人兄妹の長兄 怪力が自慢のプラム兄さんだ!
新キャラだ 新キャラだ
あ〰〰ッ あなたはプラム兄さん(初登場)!!

♪単行本プロジェクトついに始動!! ついては応援のハガキを待つ!! 新コスチューム、新キャラクター、新乗り物、いろんな質問などを大募集!!

あて先〒102東京都千代田区麹町5-5-5㈱宝島社ヒッポンスーパー編集部「クインティーなんだってば」係

つづく

増ページで、新作情報をギュッと濃縮!!

New Soft Street

MD版『ストⅡダッシュ』は始め、春〜夏に発売される目玉の作品をドド〜ンと増ページで大特集!!
レイアウトも新しくなった新生「NEW SOFT STREET」。気分も新たにスタート！

MD ストリートファイターⅡダッシュ

■カプコン■発売日未定■価格未定

- ●ACG
- ●2P対戦可
- ●コンティニュー
- ●カートリッジ

制作進行中！ もうすぐキミのメガドライブで戦士たちに会える

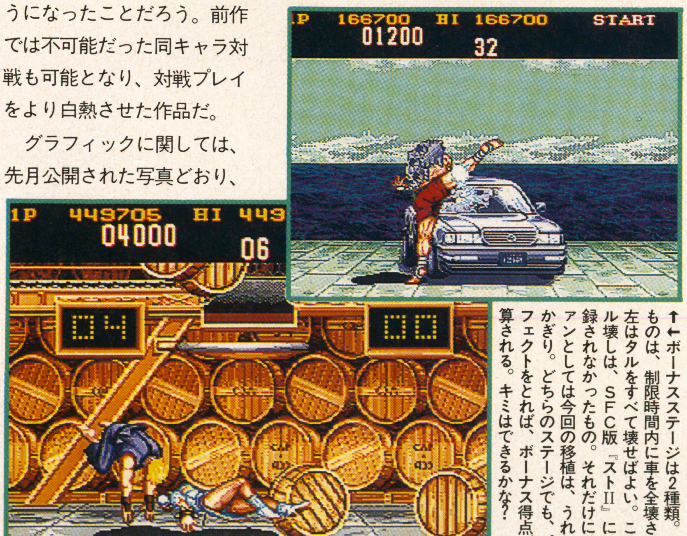
とうとう編集部にMD版がやってきた

先月号もお伝えしたとおり、メガドライブ版『ストリートファイターII’』が発売されることが、決定した。あの時点では、写真のみの公開であったために、詳しくはわからなかったのだが、先日ついにサンプルロムが編集部に到着。実際に遊ぶことができたのだ。

『ストII’』とは、昨年の4月にゲームセンターに登場した、対戦格闘ゲーム。’91年に発売となって以来、爆発的な人気を博した前作『ストリートファイターII』の、マイナーチェンジバージョンとして開発されたものだ。最たる特徴は、前作ではプレイヤーが使用できなかった四天王と呼ばれるキャラクターたち――バイソン、バルログ、サガット、ベガの4人――が操れるようになったことだろう。前作では不可能だった同キャラ対戦も可能となり、対戦プレイをより白熱させた作品だ。

グラフィックに関しては、先月公開された写真どおり、業務用から忠実に移植が施されている。中でもザンギエフのステージにある、キャラクターの手前にかかる金網は、コンシューマ機への移植版ではメガドラがはじめて再現。ゲームをプレイするのには関係のない要素ながら、忠実に移植が施されているのがわかるね。

『ストII’』の売りでもある四天王プレイ、同キャラ対戦もバッチリ。当初、心配されたキャラクターの大きさも、業務用や既に発売されているスーパーファミコン版と比べても見劣りしない迫力。サガットやザンギエフが、画面狭しと暴れ回るのは、爽快であり圧巻でさえある。メガドライブのユーザーとしてみれば、原作に忠実に、そしてやっぱり、ライバル機種には負けたくないところだもん、ね！　やっと一安心できたんじゃないかな？忠実な移植を目指して制作されているんだ。



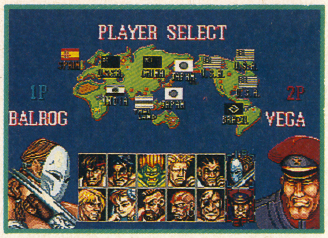
↑←ボーナスステージは2種類。上のものは、制限時間内に車を全壊させる。左はタルをすべて壊せばよい。このタル壊しは、SFC版『ストII』には収録されなかったもの。それだけに、ファンとしては今回の移植は、うれしいかぎり。どちらのステージでも、パーフェクトをとれば、ボーナス得点が加算される。キミはできるかな？

©CAPCOM

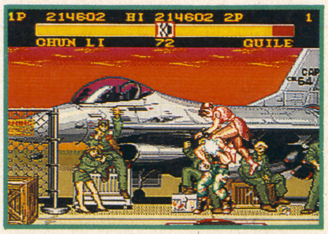
気になる動きも再現ノウハウの活きた移植

業務用の『ストリートファイターII』で偉大であったのは、個性豊かなキャラクターたちの滑らかな動き。他のゲームの追随を許さないほどの、膨大なグラフィックパターンが用意されており、まるで生きているかのような動きをディスプレイ上で表現していた。現在においても、『ストII』を超えるものが登場していないことから、どれほどまでに大変な作業をこなしていたのかが、わかるというものだ。

『ストII’』は、そんな前作のマイナーチェンジバージョン。グラフィックは、前作から受け継ぎ、若干の修正改善を施したもの。当然、息づいているかのようなキャラクターたちは健在。どこまで、メガドラ版は再現できるか。

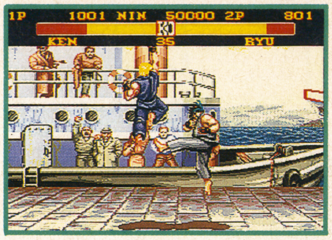


↑キャラクターセレクト画面。12人のキャラクターたちが並ぶと、さすがに迫力が違うね



↑『ストII’』となって、新たに追加された春麗の鶴脚落。相手の背後に回り込んでキック！

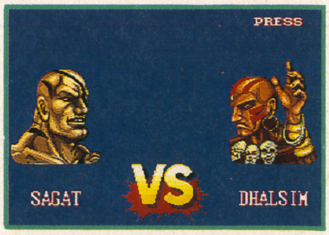
↓リュウとケンの違いが、かなり明確となり、同キャラとは呼べなくなった。どちらを選ぶ？



業務用の動きをそのまま、メガドラ版で再現するのは、決して容易なことではない。用意されている膨大なパターンを、すべてメガドライブのグラフィックとして描き起こさなければならないし、とても処理しきれるものではない。業務用としての開発だから、100％そのままの移植は非常に難しいのだ。

ゆえに原作のイメージを損なわないように、パターンやキャラクターの持っている技のいくつかを、削らねばならない。が、すでにSFC版において、この作業は経験済みのカプコン。メガドラ版は、そのときのノウハウをうまく活かしたものとなっているぞ。

SFC版『ストII』の時と同じく、多少キャラのパターン数も少なくなるだろうが、それも尋常ではないアーケード版と比べて見てのこと。コンシューマ機では、明らかにトップレベルなのだ。



↑各キャラクターのイメージグラフィックも前作『ストII』より一新。カッコよくなったのだ

発売日と価格は未定 容量は16メガ以上？

メガドラ版『ストII'』では、プレイヤーの操れるキャラクターは、もちろん12人。リュウや春麗をはじめとする８人プラス、四天王４人だ。目玉ともいうべき四天王の持つ、数々の技も収録。サガットのタイガーアッパーカットやタイガークラッシュ、ベガのサイコクラッシャーがＴＶ画面で繰り出されるのである。四天王を使って、コンピュータと闘うことも可能。ベガを操って、世界を暗黒によって支配してしまうことだってできてしまうのだ。

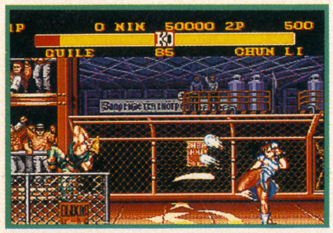
前作から引き続き登場する８人のキャラクターにも、大幅に変更がなされている。前作において同キャラ対戦のために用意されていたリュウとケンは、まったく別のキャラとなって生まれ変わった。見た目は同じだが、プレイしてみると違う。リュウ・ケンを使っていた人は、どちらのキャラの道を歩むのかを、選択させられるはず。春麗においては『ストII』企画時に考えられていながら、収録されなかった幻の技二つが、復活。トリッキーな動きで、相手を錯乱させられるんだぞ。

操作は、もちろん今までのパッドでも出来るけど、すでにセガから発売されているメガパッド６Ｂを使えば、ボタンの配置がアーケード版と同じなので、戸惑うことはない。また、カプコンではメガドライブ用の『ＣＰＳファイター』の発売も予定しているとのこと。

コンピュータ戦に飽きてしまったならば、ぜひとも対戦プレイで、友達と腕を競ってほしい、な。人間を相手にするからこそ、必要とされる新しい要素にきっと驚き、熱中してしまうのは、間違いなし！ 四天王が加わったことにより、対戦プレイにもこれまで以上の深みが出てきた。ＳＦＣ版で腕を磨いたプレイヤーでも、そうはカンタンに勝てないぞ。

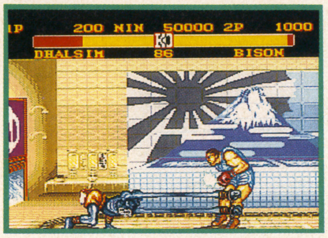
気になるのは発売時期と価格。しかし、残念ながら、どちらも未だ未定のまま。現在、編集部に届いているサンプルロムでも充分に対戦、対ＣＰＵプレイが楽しめるのだけど、まだ完成ではないとのことなので、さらに高い完成度が期待できそう。今までに発売されたカプコンの家庭用ソフトの完成度を考えれば、安心して待てるよね。

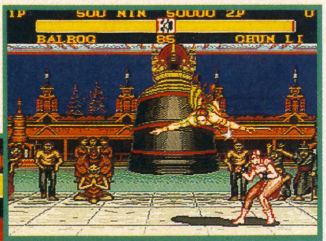
発売を急いで中途半端なものとなってもしょうがない。ビッグタイトルなのだから、じっくりと時間をかけて、開発してほしいよね。ＰＣエンジンでも同タイトルが発売される。それに負けないような内容に期待しよう！

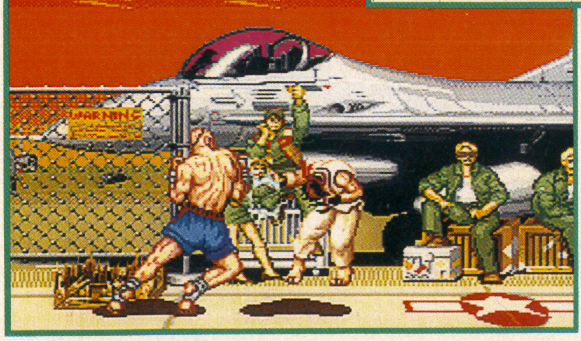

1P 0 NIN 50000 2P 500
GUILE 85 CHUN LI

↑２Ｐ対戦も当然できる。友だちと、どちらが強いのか競うのも『ストII'』の遊びかただよ

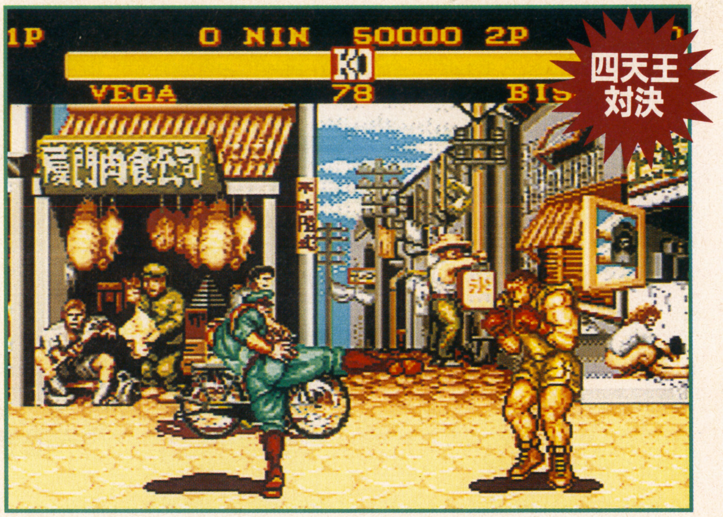
↓ダルシムの手足が伸びる！ グラフィックも業務用に見劣りしない美しさで仕上がっている


1P 200 NIN 50000 2P 1000
DHALSIM 86 BISON


1P 500 NIN 50000 2P
BALROG 85 CHUN LI


P 3000 NIN 5000
SAGAT 78
WARNING

↑バルログ対春麗の組み合わせも、対戦で可能。どちらもスピーディな展開を好むキャラだよね
←サガット対リュウ。因縁の対決だ！ キャラクターのサイズも大きく、迫力の闘いを再現。安心PCエンジン版に優るとも劣らないのだ。


1P 0 NIN 50000 2P
VEGA 78 BIS
四天王対決

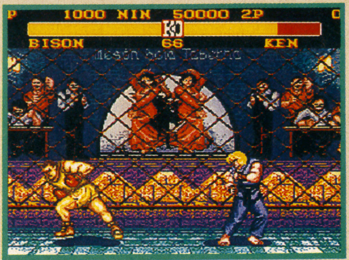
↑四天王対決だってできてしまう。『ストII』では絶対にありえなかったシーン。はやく遊びたい

これが新たに追加された四天王たちの勇士だ

●バイソン

【アメリカ】

ボクサーである誇りを持ち、拳のみを武器として闘う。そのため、キックボタンを押しても、パンチによる攻撃となるのだ。他を圧倒する破壊力のターンパンチ、ダッシュストレートという必殺技を持って、闘いに参戦。独特の味を持つキャラクターだ。

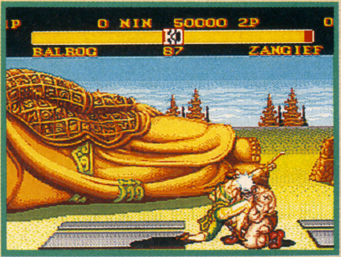

1P 1000 NIN 50000 2P
BISON 66 KEN

←ボクサーなので、すべての攻撃は拳によって行われる。頭突きもある

●バルログ

【スペイン】

スペイン忍者。闘いに美しさを求め、勝利を重んじる。軽快なフットワークを活かし、スピーディな闘いを得意としている。空中より飛来し敵を攻撃する、フライングバルセロナアタック、イズナ落としは、芸術的な美しさを見るものに与える。

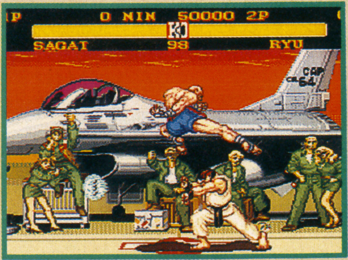

1P 0 NIN 50000 2P
BALROG 87 ZANGIEF

→背景に金網がなくとも、フライングバルセロナアタックはできるんだ

●サガット

【タイ】

リュウとの闘いに決着をつけるために、再び闘いの中に身を投じた男。『ストリートファイター』時代に受けた傷を返すため、タイ式昇龍拳であるタイガーアッパーカットを新たに習得。『ストII'』となり、タイガークラッシュなる技もおぼえた。

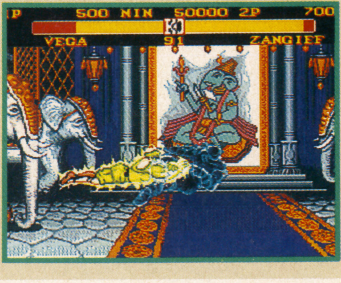

1P 0 NIN 50000 2P
SAGAT 98 RYU

←タイガークラッシュは『ダッシュ』になって初登場となった技なんだぞ

●ベガ

【シャドルー】

世界を悪の組織シャドルーの手中におさめ、暗黒の時代を築こうとする帝王。パツグンの強さを誇り、地上・空中のどちらでも力を発揮する。サイコクラッシャーアタック、ヘッドプレスと、４つの必殺技はどれもが、驚異に値するものばかり。


1P 500 NIN 50000 2P 700
VEGA 91 ZANGIEF

→強力な必殺技ばかりを持っている。これらを使っているだけでも強いぞ

SFC ストリートファイターIIターボ

■カプコン■今夏発売予定■価格未定

●ACG
●2P対戦可
●コンティニュー
●カートリッジ

ついに画面写真を公開！気になる内容もおぼろげに見えてきたぞ

電撃発表されたスーパーファミコン版『ストリートファイターIIターボ』。今月は画面写真が届いたので、掲載しよう。公開された画面とこれまでに確認されている情報から判断できるのは、『ストII』に新たにいくつかの技が追加されるらしいこと。どんな技なのかはわからないが、公開された２点の写真を見る限りでは、春麗の空中スピニングバードキックと、リュウ（おそらくケンにも同様に）の空中竜巻旋風脚の二つは決定的なようだ。

これら二つの技は、業務用の最新バージョンである『ストリートファイターII' ターボ』にて導入されていたもの。となると、本田のスーパー百貫落としや、ブランカのバーチカルローリングといった技も追加される可能性は高い。また、処理速度の高速化、プレイヤーキャラとしてサガットやベガの四天王が使用可能との情報も確認されており、期待は高まるばかりだ。

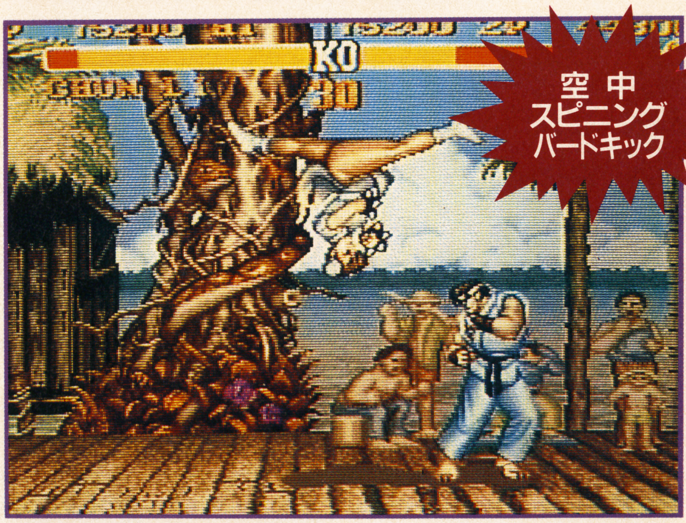
そうなると、どうしても業務用として発売されている『ストII' ターボ』の移植と考えてしまいがち。だが、ＳＦＣ版のタイトルは『ストIIターボ』。ダッシュなる言葉は入ってはいない。このことを考えてみると、まったくの移植ではないともとれる。業務用のアレンジもありえる。たとえば、ＳＦＣ版ならではの新技の追加、キャラクター間のバランスを新たに調整する、といったことだって考えられるのだ。さらにはＳＦＣには『〜ダッシュ』が移植されていないので、あえてダッシュの文字を外しただけなのかも。

ＳＦＣのユーザーとしてみれば、スケールダウンは考えたくないところ。できれば妥協したものではなく、業務用と同じか、オリジナルのもので遊びたいよね。これまでに『ストII』になみなみならぬ力を注いできたカプコンなのだから、おそらくスケールダウンしての移植、は考えづらい。

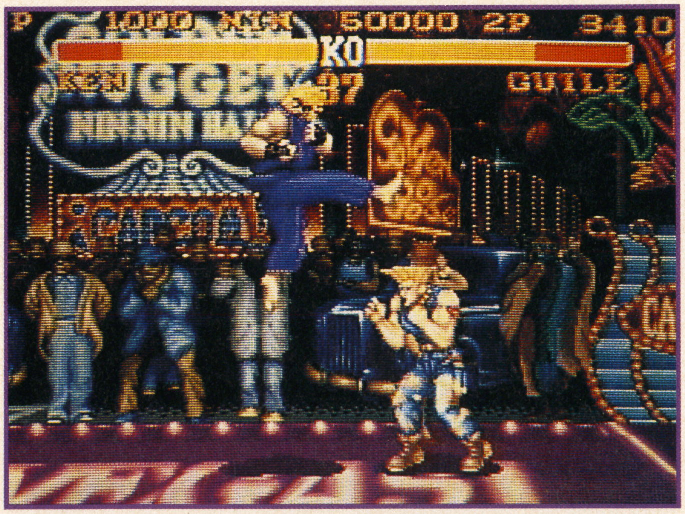
逆にＳＦＣ版のオリジナルと考えると、期待は膨らむ。キャラクター間のバランスは、現在、業務用でフル稼動している『ストII' ターボ』においても、けっして均等に取れているとは言い難い。それをＳＦＣという場において、再び調整し直してくれるだけでも、『ストII』ファンには、たまらない朗報であるはず。キャラクター間のバランスの悪さによる不利なキャラ、俗に言うキャラ負けによって、泣いたことのあるプレイヤーは多いんじゃない？

発売日や価格といった細かなことも不明。ゲーム自体の内容も不明と、わからないことだらけでも、ＳＦＣで新バージョンの開発が行われているのは、まぎれもない事実。メガドラ、ＰＣで『ダッシュ』が発表されて、ＳＦＣは？と心配している人、『ターボ』の発売は今年夏。期待して待とう!!

新たな必殺技で闘いに挑め!!



↑春麗に追加される技、空中スピニングバードキック。どうすれば空中で出せるのかな？　楽しみ



↑新たに追加される技のひとつ、空中竜巻旋風脚。ジャンプ中に旋風脚が出せるようになったのだ

© CAPCOM

業務用『ストII' ターボ』にはどんな技が？

業務用の『ストリートファイターII' ターボ』を知らない人のために、少し紹介しておこう。業務用から、今回のＳＦＣ版『ストIIターボ』をある程度、イメージすることができるからだ。

『ストII' ターボ』の特徴は、処理速度の向上といくつかの新技の追加。ＳＦＣ版へ収録の決定した春麗の空中スピニングバードキック、リュウやケンの空中竜巻旋風脚は、『ストII' ターボ』においてはじめて、登場した技なのだ。

この他に業務用で初登場したのは、ダルシムのヨガテレポート、E・本田のスーパー百貫落とし、ザンギエフのハイスピードダブルラリアット、春麗の気功拳といったものたち。ヨガテレポートとは、その名のとおり、画面内を自由に瞬間移動する大技なのである。また、ユーザーからの要望の多かった春麗の飛び道具も、気功拳という形で実現された。

新技の数々は、『〜ダッシュ』において問題とされたキャラ間のバランスを調整するために導入されたもの。ならばＳＦＣ版がオリジナルだとすれば、業務用の『〜ターボ』で発覚した、いくつかの問題点が改善される可能性もあるのだ。

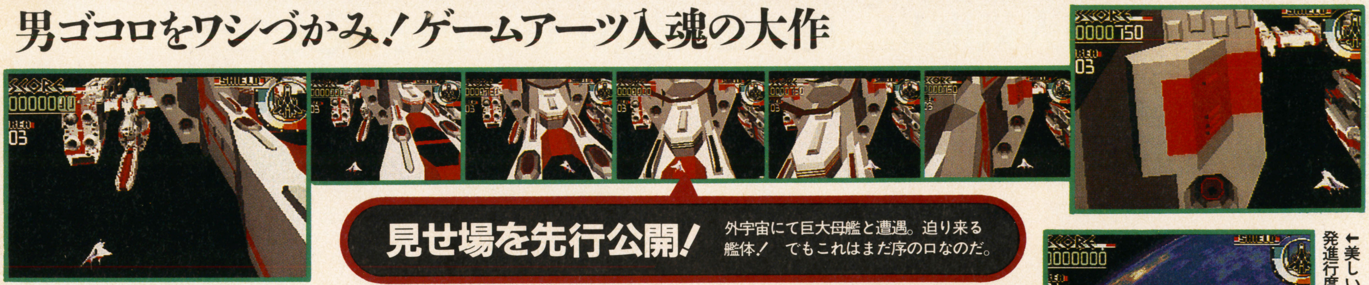
期待の新作追跡情報

MD シルフィード（仮）

■ゲームアーツ■発売日未定■価格未定

- ●STG
- ●1P専用
- ●コンティニュー
- ●CD-ROM

男ゴコロをワシづかみ！ゲームアーツ入魂の大作



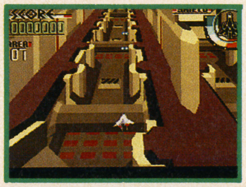
見せ場を先行公開！ 外宇宙にて巨大母艦と遭遇。迫り来る艦体！　でもこれはまだ序の口なのだ。

第一報であまりにカッコイイ画面に衝撃を受けた諸君！　続報、行くぞ！

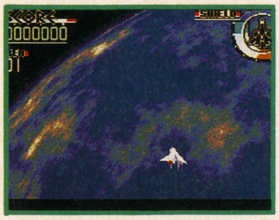
フラクタルによる自然地形、1画面あたり50万のポリゴン描画、ＮＡＳＡ提供による天体写真画像などなど、もうあらゆる方法でカッコ良さを追求しているのだ。しかしグラフィックだけでゲームは語れない。

でもそのへんはさすが、技術のゲームアーツ。メガＣＤシステムの３つのＣＰＵを並列処理、さらに従来のＳＴＧプログラムのアルゴリズムを全面的に見直すことにより「従来比最大1.3倍」(ゲームアーツ広報）まで高速化。

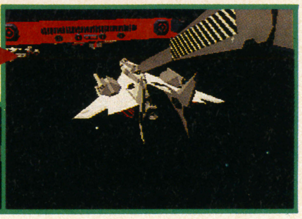
下の連続写真はオープニングデモだ。男ゴコロをこんなに揺さぶっていいの？



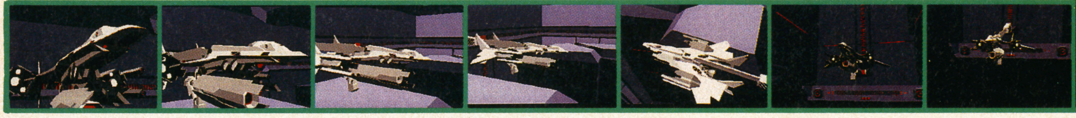
➡敵の要塞内部へ突入！開発中の画面だからまだ敵キャラは入っていない



⬅美しい移民惑星。現在の開発進行度は76％、とのこと



発進の時は近い！



MD ぽっぷるメイル

■セガ・ファルコム■今秋発売予定■価格未定

- ●アクションRPG
- ●1P専用
- ●バックアップ
- ●CD-ROM

遂に沈黙を破ったセガ・ファルコム、期待の第1弾!!

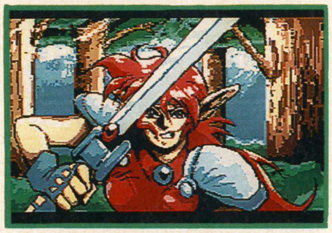
一昨年の夏、セガと日本ファルコムの合弁会社として設立されたセガ・ファルコム。昨秋、『ぽっぷるメイル』『イースⅣ』『ハイパーロードモナーク』『スーパーブランディッシュ』『スーパー大戦略３』という５本のパソコン移植作を発表した……が、文字どおりタイトル発表だけ。

だが諸君、見よ！　開発は地下深くで着々と進行していたのだ。

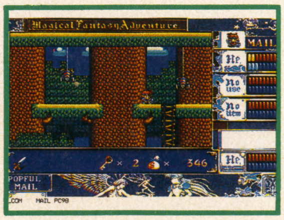
という訳で、今ここに、第１弾『ぽっぷるメイル』大披露のあかつきとなりました。とはいうものの、今回公表されたのはイベントシーンのごく一部と、主人公メイルのイラストのみ。

現在のところゲーム画面と主人公キャラの動きまでできているが、未完成の画面を見てマイナスな先入観を持たれたくない、とのことで公開せず。

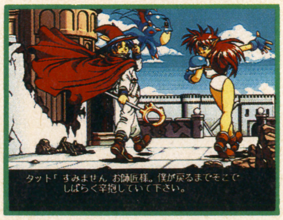
軽快なゲーム展開、個性ある主役３人の使い分け、しゃべりまくるイベントシーンのアニメなどなど、ＰＯＰＦＵＬ（ぽっぷる）でアカルクタノシイ、アクションＲＰＧなのだ！



⬆初公開！　ＭＤ版ビジュアルシーン。ウリウリ動くのだ。困った。いや別に困らないけど



➡パソコン版の画面。これを見てＭＤ版を想像してみよう



タット「すみません お師匠様。僕が戻るまでそこでしばらく辛抱していて下さい。

➡パソコン版のビジュアルシーン。この２人と１匹が主役

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆氏に聞く！

――パソコン版からの変更は？

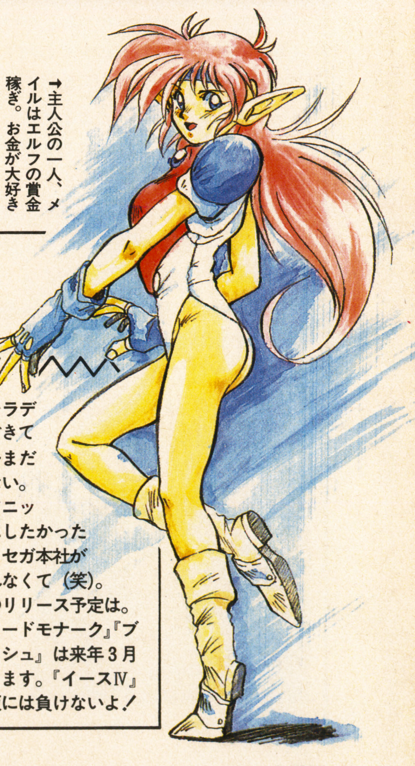
矢野　会話中に表情が動いたり、肉声でしゃべったり。また、パソコン版は体当たり攻撃だけでしたが、もっと派手な攻撃方法を考えています。

――発表時は『シスターソニック』というタイトルで……。

矢野　ええ、ソニックの妹という設定で。でも『ぽっぷる〜』のままがいい、というファンの声が多くてね。アメリカ版は『シスター〜』で行きます。キャラデザインもできてるけど……まだ見せられない。ホントはソニックの恋人にしたかったんだけど、セガ本社が許してくれなくて（笑）。

――今後のリリース予定は。

矢野　『ロードモナーク』『ブランディッシュ』は来年３月までに出します。『イースⅣ』も他機種版には負けないよ！



➡主人公の一人、メイルはエルフの賞金稼ぎ。お金が大好き

©1993 GAME ARTS　©FALCOM REPROGRAMMED GAME　©SEGA FALCOM 1993

期待の新作追跡情報

SFC

聖剣伝説2

■スクウェア■7月下旬発売■価格未定

●RPG
●3P同時可
●バックアップ
●カートリッジ

完成直前!! 前人気No.1! 噂の超大作RPGの全貌が見えてきた

各ゲーム雑誌の期待の新作チャートで、おしなべて一位の座に輝いているスクウェアの大作『聖剣伝説2』。

発売延期があったものの、その後の開発は順調で、どうやら7月下旬発売は大丈夫そうだ。そこでまだ見ぬXデーに向けて、開発進行状況を、スクウェア宣伝部の野村さんに伺ってみた。

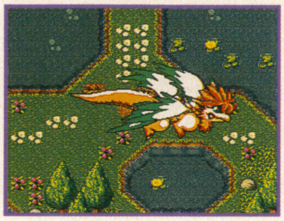
「5月現在、98パーセントの完成度です。膨大な量のシナリオも一通りつながり、最初からプレイしながら、バランスを調節したり、バグを取り除いたり、といった作業中です。残りの2パーセントですか？　これは不確定要素ですね。いってみればゲームをより面白くする為の微調整です。」

なるほど、では発売を待ちわびている読者にメッセージを。

「おもしろいから、こうてや」

ははは、大胆ですね。

「いや、冗談です(笑)。遅れた分のおつりがくるくらいの面白さです。期待していてください」


←発売前から、もうアイドルになってしまったフラミー

主人公達に名前がついたぞ

▼プリム

さる地方の豪族の娘として生まれてきた女の子の名前はプリム。17歳という年齢にして防御の魔法と格闘戦を得意とする強者

▲ランディ

これまで「主人公1」とされていた男の子にランディという名前がついた。と、いっても好みの名前は当然つけられるんだけどね

▲ポポイ

性別不明、年齢不明。ただひとつ分かっているのは彼（彼女？）が妖精の子供である、ということだ。得意とするのは攻撃魔法

“モーションバトル”システムを検討してみよう!!

「モーションバトル」。

『聖剣伝説2』のシステムをスクウェアは、こう呼ぶ。確かにこれまでに明らかにされてきた『聖剣伝説2』の情報は、そのひとつひとつがこれまでにないものであることは分かるのだが、斬新すぎるためか、ゲーム自体の全貌はいまいちつかみにくかった。パーティーアクション、リアルタイムバトル、リングコマンドなどなど、数々の新フィーチャーの全てをひとまとめにして「モーションバトル」と称するのだそうだ。

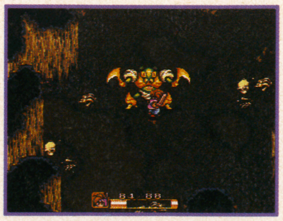
「従来の(コマンド式)RPGの様にフィールド画面／戦闘シーンの画面切替えなしにゲームが進行するシステム。マップの持つ地理的状況、敵キャラクターとの距離等が直接戦闘に影響し、なおかつ豊富なアニメパターンを持つグラフィックで臨場感／爽快感のある戦闘を楽しめる。さらに敵キャラクターの弱点を魔法で突く／戦闘中に時間の流れの概念を導入している、等の考えかたは従来の、(コマンド式RPG)と全く同じ。視覚的に斬新なリングコマンドを導入したことで臨場感を削ぐことなく、じっくりと戦術をねることが可能。(スクウェア宣伝部)」。

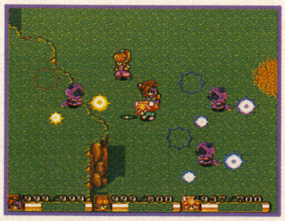
なるほど、過去のあまたのアクションRPGを徹底的に吟味し、新しいものを目指した姿勢がうかがえるね。

そういえば一連のスクウェアの作品には「新しさ」へのこだわりが強烈に感じられる。『FFV』のアビリティシステムはその最たるものだったし、そういえばアクティブタイムバトルだって、コマンド式RPGへのもうひとつの回答だった。

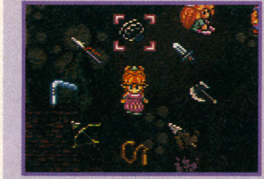
『聖剣伝説2』。スクウェアの新たな挑戦状を君は受け止めることができるかな？

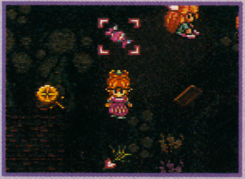
夏休みに入る頃には遊べるはず！

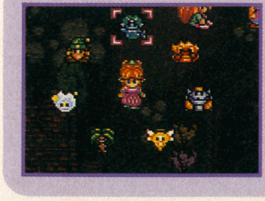

←表情豊かなボスとの戦いこそパーティーアクション向き

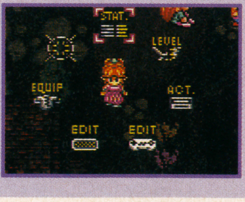

←魔法シークエンスも見所のひとつだ

リングコマンドは全部で4種


←リングコマンドの内容は大別すると四つ。これは「武器」のリングだ


←アイテムのリングだ。画面中に表示されてるのは「まんまるドロップ」


←魔法リング。プリムには防御系のもの。ポポイには攻撃系のもの。



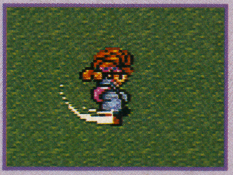
←メニューリングは、ゲーム環境の全てを司どっているのだ

必殺技もあるぞ

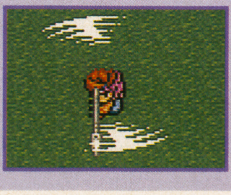
GB版で好評だった「必殺技」も当然継承。画面右下のパワーカウンター。Bボタンを押しっぱなしにして、ゲージがビョーンとのびているのを見計って、ボタンを離せば、必殺技が炸裂する。

はやいところ覚えさせて、巧みに使うことが最短クリアのコツだ。

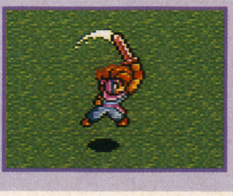
グローブLEVEL6


←ぐぐっと、しゃがみこんだ後に大回転!!

ヤリLEVEL5


←「しょーりゅーけん」てなことはないよ(笑)

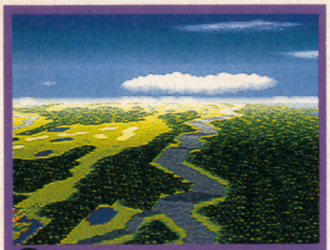
剣LEVEL7

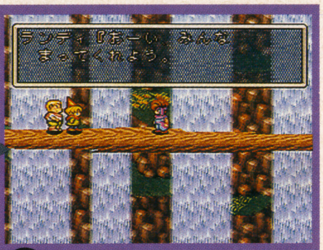

←持ってる武器によって技は異なるのだ

© スクウェア

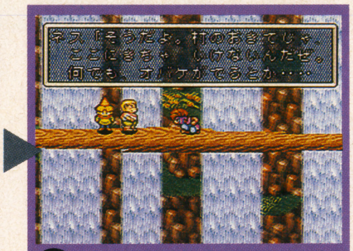
遠大なる物語の導入部を一挙に公開!!

●運命の導き～聖なるささやき～モンスター出現！まで

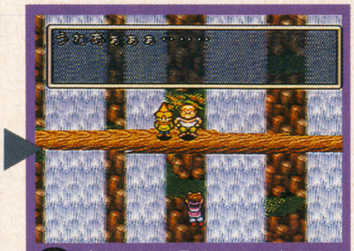

1 平和な青空の下の緑の大地。今、何かが起きようとしている


ランディ『おーい　みんな
まってくれよう。

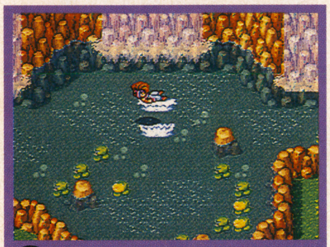
2 ランディは友達と連れだって、村はずれの滝へ宝探しに行くのだが……

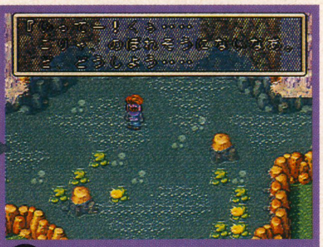

ネス『そうだよ。村のおきてじゃ、
ここにきちゃ　いけないんだぜ。
何でも、オバケがでるとか・・・

3 オバケが出るから近づいてはいけないと村長さんに言われてるのに……

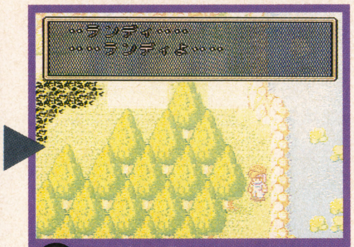

うわぁぁぁぁ・・・・・

4 危なっかしい足どりのランディはあやまって、落下してしまう！

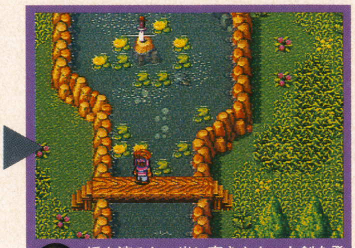

5 水のおかげで、一命をとりとめるランディ。ほっと息をつく

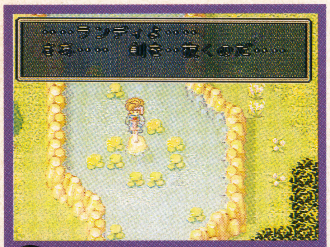

『いってー！くう・・・・
こりゃ、のぼれそうにないなあ。
さ、どうしよう・・・・

6 そこにあるのは到底登れそうにない長大な滝の姿。回り道をして村へ帰ろう

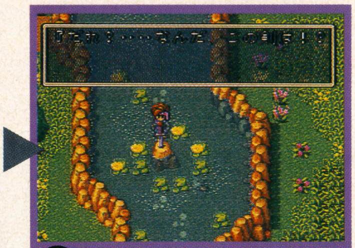

・・ランディ・・・・
・・・・ランディよ・・・・

7 川の近くを通りかかると、光とともに自分の名を呼ぶ声が聞こえてきた

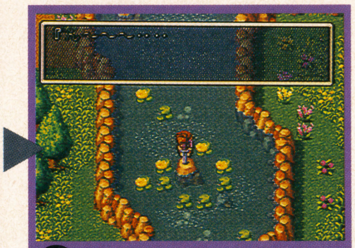

8 橋を渡ると、岩に突きささった剣を発見！　あの剣はまさか……


・・・・ランディよ・・・・
さあ・・・　剣を・・抜くのだ・・・・

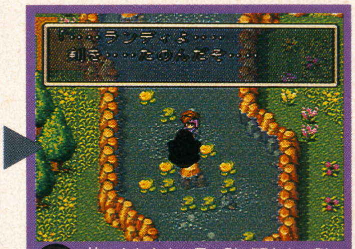
9 先程の光と声が「剣を抜け」と促す。そうしてみることにしよう


『あれ？・・・・なんだ、この剣は！？

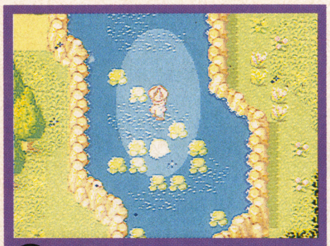
10 じっと見つめていると、古ぼけてはいるが、立派な物だと分かった

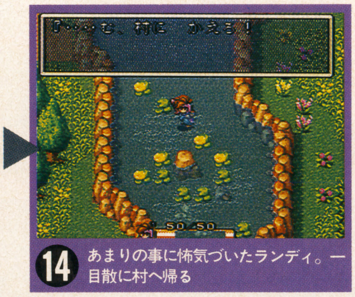

『うーーーん・・・・

11 とにかく剣を抜いてみることにした。腕に力を込めてみる

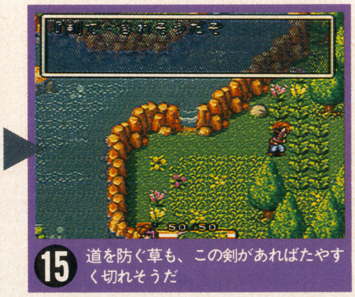

『・・・ランディよ・・・・
剣を・・・たのんだぞ・・・・

12 抜いたとたん、黒い影が現われて謎の言葉を残して消えた

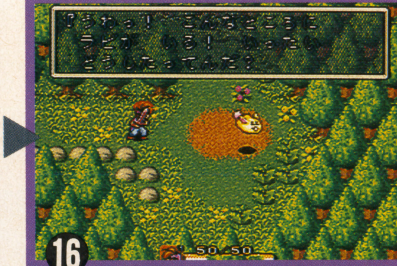

13 つぎの瞬間！　あたりはまばゆい光につつまれた。コレは一体!?


『・・・・む、村に　かえる！

14 あまりの事に怖気づいたランディ。一目散に村へ帰る


『剣で　きれそうだぞ

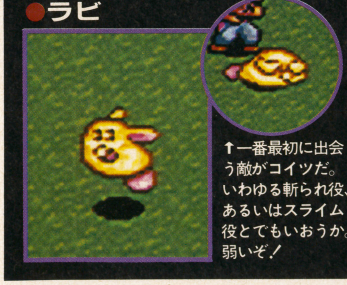
15 道を防ぐ草も、この剣があればたやすく切れそうだ


『うわっ！　こんなところに
ラビが　いる！　いったい
どうしたってんだ？

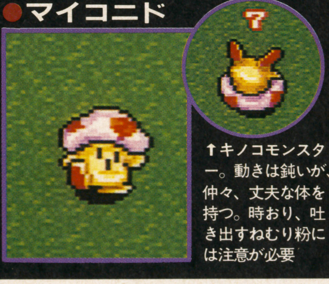
16 いないはずのモンスターが目の前に!!

聖剣2・モンスター図鑑 その1（2は本当にあるのか）

●ラビ

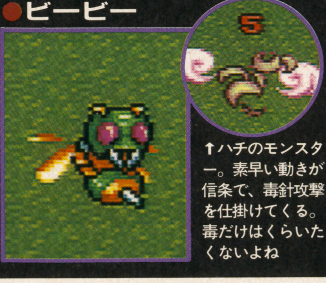

↑一番最初に出会う敵がコイツだ。いわゆる斬られ役、あるいはスライム役とでもいおうか。弱いぞ！

●マイコニド



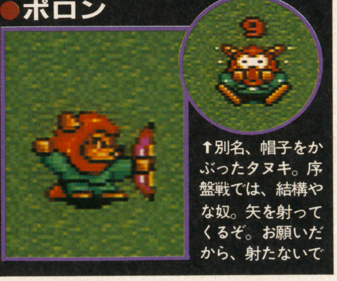
↑キノコモンスター。動きは鈍いが、仲々、丈夫な体を持つ。時おり、吐き出すねむり粉には注意が必要

●ビービー



↑ハチのモンスター。素早い動きが信条で、毒針攻撃を仕掛けてくる。毒だけはくらいたくないよね

●ポロン



↑別名、帽子をかぶったタヌキ。序盤戦では、結構やな奴。矢を射ってくるぞ。お願いだから、射たないで

PC イースIV——The Dawn Of Ys——

■ハドソン■12月発売予定■価格未定

- ●RPG
- ●1P専用
- ●バックアップ
- ●SCD-ROM

元祖アクションRPGのシリーズ第4弾。年末の期待の一作だ！

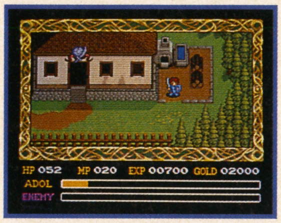
ＲＰＧは難しいもの。そんなパソコンＲＰＧの常識を打ち破ったのが日本ファルコムのイースシリーズだ。Ｉでは冒険家アドルの最初の冒険を美しいグラフィック・サウンドとテンポ良いシナリオ展開で、プレイヤーをイースの世界に引き込んだ。IIではＩで残された謎を明らかにするとともに魔法という新フィーチャーを取り入れ、シリーズ上最もユーザーの支持が高い作品となった。IIIではサイドビュー画面となりアクションの幅が大きく広がった。

このＩ～IIIはいずれもＰＣエンジンのＣＤ－ＲＯＭに移植され好評を博してきた。そのシリーズ最新作は移植ではなく、日本ファルコムのシナリオをハドソンがゲーム化するのだ。

物語の主人公は、もちろん今まで同様冒険家アドル。前作までの登場人物リリアやドギも再登場。その他にも懐かしい面々も登場するらしいから楽しみだ。もちろん、新キャラクターも多数登場して物語を盛り上げるぞ。

ストーリーに関して現在分かっていることは、今までのシリーズで語られなかった「イース建国の謎」が明らかにされていくとのこと。IIで封印された魔法がIVでは再び復活して使用出来るのも、ストーリーに深く関わってくるのだろうか？

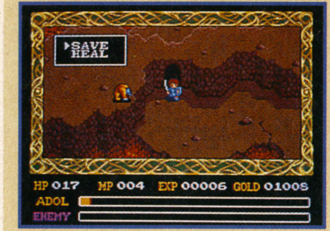
ゲームシステムでは、魔法に「ため射ち」が導入されたり、ＮＰＣが一緒に戦闘に参加してくれるパーティーバトルシステムなどが新たに加わり、さらに面白くなりそうだ。音楽担当は日本ファルコムのJ.D.K.。今まで以上にハイパーなサウンドを期待したいね。


HP 052 MP 020 EXP 00700 GOLD 02000
ADOL
ENEMY

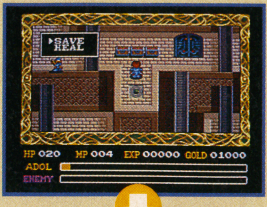
←アドルは再度、新たな冒険に旅立つ

これが進化したイースのシステム

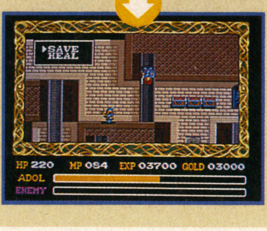
本文で触れたようにパーティーバトルシステムなど新システムがIVには導入されている。移動ではシリーズ初の斜め移動が可能に。ダンジョンも進化して、立体構造になったり、スイッチで表と裏を移動するだまし絵のような場所もあるぞ。


SAVE
HEAL
HP 017 MP 004 EXP 00006 GOLD 01005
ADOL
ENEMY

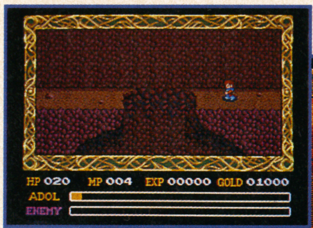
↑敵との位置を見よ。多層構造なのだ


SAVE
HEAL
HP 020 MP 004 EXP 00000 GOLD 01000
ADOL
ENEMY

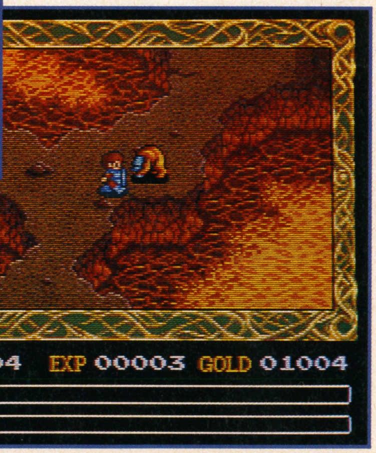
←画面中央のスイッチもアドルが踏むと……


SAVE
HEAL
HP 220 MP 054 EXP 03700 GOLD 03000
ADOL
ENEMY

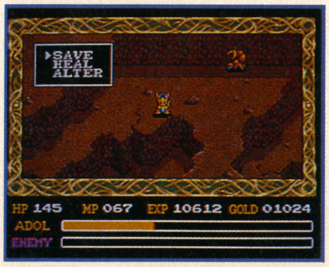
←アドルが逆さになって裏のダンジョンに！


HP 020 MP 004 EXP 00000 GOLD 01000
ADOL
ENEMY

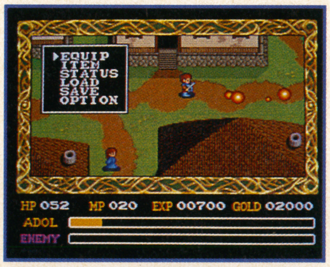
←橋が崩れさり先に進めなくなっている。先へ進むには何か仕掛けを作動させねばならないのだろうか


HP 017 MP 004 EXP 00003 GOLD 01004
ADOL
ENEMY

→溶岩たぎる炎のダンジョンでの熱いバトルだ。イースシリーズのおなじみ半キャラずらしも健在なのだ。ノーダメージで敵を倒せ


SAVE
HEAL
ALTER
HP 145 MP 067 EXP 10612 GOLD 01024
ADOL
ENEMY

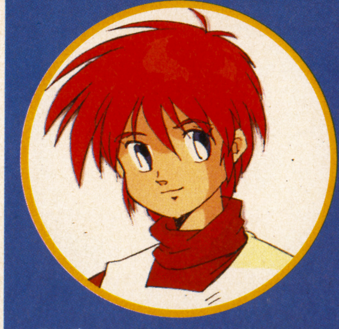
↑IIにも存在した変身魔法を使用中。可愛い姿のモンスターに変身して敵の目をあざむくアドルである。


EQUIP
ITEM
STATUS
LOAD
SAVE
OPTION
HP 052 MP 020 EXP 00700 GOLD 02000
ADOL
ENEMY

↑町中でファイアの魔法を使うなんて危なっかしいぞ、アドル君。ため射ちが加わって威力も増してんだからね

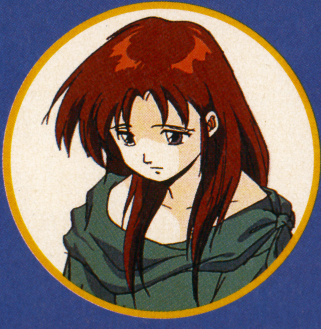
主人公アドルと彼を取り巻く面々を一部紹介なのだ

●アドル●



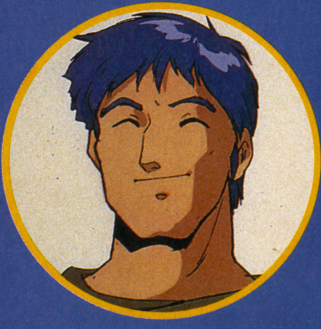
↑言わずとしれた主人公アドル。毎シリーズ、彼に想いを寄せる女の子が現れるという、色男ぶり。好奇心旺盛な冒険家なのだ

●リリア●



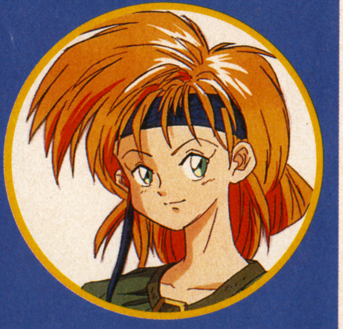
↑IIでイースに運ばれてきたアドルを最初に発見した。不治の病だったがアドルの取ってきた薬草で救われる。以来彼に想いを寄せている

●ド　ギ●



↑Ｉでは壁を破る程の怪力でアドルの危機を救った。II、IIIともに登場しアドルと並んでシリーズ最多登場。

●カーナ●



↑IVの新キャラクター。江戸っ子気質できっぷのいい性格。人前じゃ涙は見せない。アドルとはどのように関わっていくのだろう

©HUDSONSOFT ©Falcom

※キャラクターイラストは日本ファルコムの原設定のものですので、PCエンジン版のものとは多少異なる場合があります。

SFC アレサ

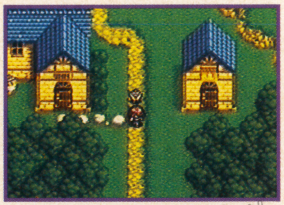
■やのまん■11月中旬発売予定■¥9800

- ●RPG
- ●1P専用
- ●バックアップ
- ●カートリッジ

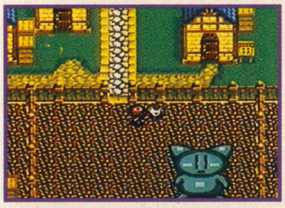
GBの人気RPGがパワーアップ

ゲームボーイで好評だったＲＰＧアレサシリーズがスーパーファミコンで登場だ！ゲームボーイではⅠ～Ⅱまで発売されていたが、今回のスーパーファミコン版は、それらの移植作ではなく全く新しいシナリオの作品になるとのこと。とはいっても前作までとのつながりが一切なくなるわけではない。前作から百数十年後の世界が舞台となり何らかの形で前作のキャラが登場するらしいのでファンの方は御安心を。

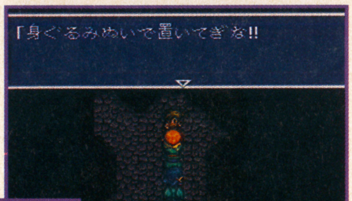
ゲームシステムも好評だった部分はより洗練され、さらに新しいシステムも加わり遊び易さが増している。その新たに加わったシステムに、360度全周囲スクロールを用いた戦闘システムがある。全方向から敵が攻めてくる戦闘シーンでは、思わず手に汗握る展開になりそうだね。



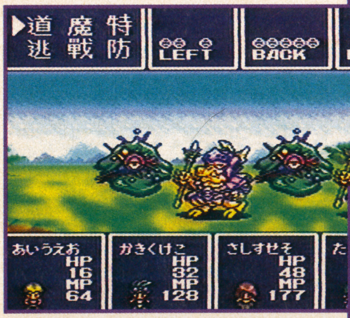
➡町の中を歩く主人公達だろう。町並みは中世の雰囲気がただよう



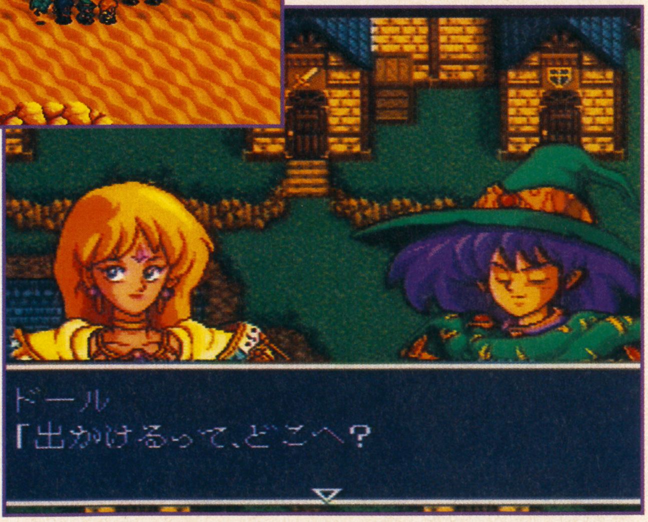
⬅おおっ！何だこの大きな猫のような像は。こんな大きな猫がいたら怖いっす



「身ぐるみぬいで置いてぎな!!


▶道 魔 特
逃 戦 防
LEFT
BACK
RIGHT
あいうえお HP 16 MP 64
かきくけこ HP 32 MP 128
さしすせそ HP 48 MP 177

⬆GBで好評のシステムもさらに進化！
⬅『アレサ』の戦闘シーンは360度どの方向からもモンスターが襲ってくる
⬇SFC版『アレサ』は、GB版のⅠ～Ⅲのストーリーと、どのように関わってくるのだろうか？



ドール
「出かけるって、どこへ？

➡旅を続ける主人公たち。ＧＢ版で人気の高かったドールも登場するのだ！

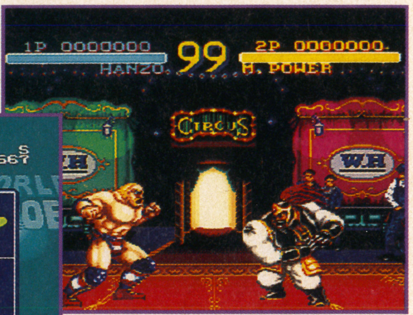
SFC ワールドヒーローズ

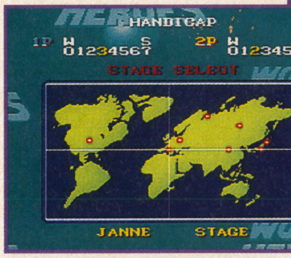
■サン電子■7月発売予定■¥9800

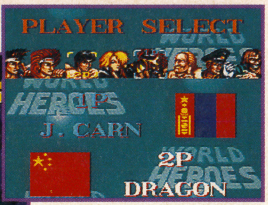
- ●ACG
- ●2P対戦可
- ●コンティニューあり
- ●カートリッジ

世界の最強を目指すのだ!!

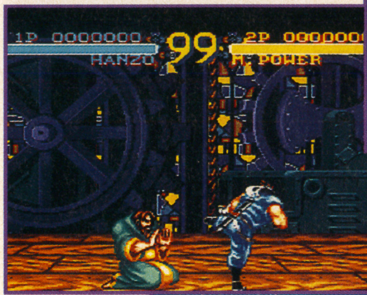
➡マッスルパワー対Ｊカーンの巨漢同士の対決だ。どちらも迫力があって激しいぶつかり合いが予想される
⬇対戦では、８段階のハンディキャップがつけられるのだ


1P 0000000
HANZO
99
2P 0000000
M. POWER
CIRCUS
W.H

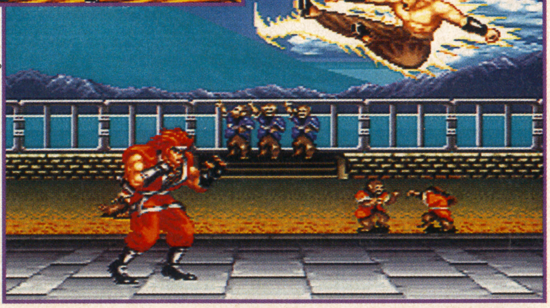

HANDICAP
1P W S 01234567
2P W S 01234567
STAGE SELECT
JANNE
STAGE


PLAYER SELECT
J. CARN
2P
DRAGON

⬅プレイヤーセレクト画面。８人の強者の面々。君なら誰を使う？


1P 0000000
HANZO
99
2P 0000000
M. POWER

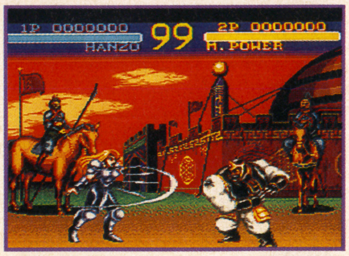
⬆左側のキャラ、ラスプーチンは手足がデカくなる魔法使い。妙な動きをするがなかなか強かったりするのだ



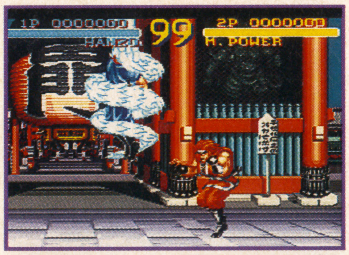
➡フウマ対ドラゴン。ドラゴンの必殺技ドラゴンキックがフウマを襲う。後ろの日光猿軍団の曲芸が２人の戦いを盛り上げる。

餓狼伝説が発売され、龍虎の拳、餓狼伝説２のスーパーファミコンへの移植が発表されたのは記憶に新しいこと。そんな良作が多い。ネオ・ジオの格闘ゲームから、また１つスーパーファミコンへの移植が発表された。それがこの『ワールドヒーローズ』だ。いわゆるストⅡタイプの格闘ゲームながらも、キャラクター間のバランスの調整はストⅡ以上に良くできていると言われ、多くのプレイヤーの支持を受けた作品だ。

それぞれ特徴のある８人のキャラクターから選び、世界最強を目指して戦ってゆく１Ｐモードの他に、ちゃんと２Ｐ対戦モードも用意されている。電撃デスマッチなど変わったリングも色々と用意されていて、見ている方もなかなか楽しいゲームなのだ。


1P 0000000
HANZO
99
2P 0000000
M. POWER

⬆紅一点の女性キャラ、ジャンヌ。剣を振り回す気性の激しいお姉さんだ


1P 0000000
HANZO
99
2P 0000000
M. POWER

⬆伊賀忍者のハンゾウと風魔忍者のフウマの宿命の対決。いわゆるリュウケンの仲ですな

©YANOMAN/J∀M ©1993 SUNSOFT/WORLD HEROES TM

SFC GP-1

■アトラス■７月中旬発売予定■¥8800

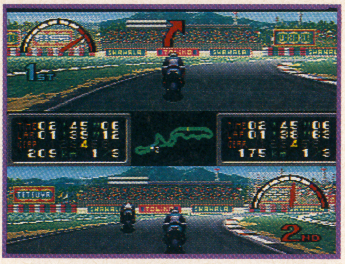
●レース
●２Ｐ対戦可
●カートリッジ

『真・女神転生』のアトラスの新作は、『ＧＰ－１』というバイクレースのゲームなのだ。

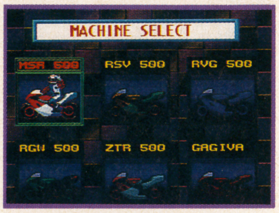
プレイヤーは、性能の異なる６台のマシンから愛車を選び、得意分野の異なる６人のメカニックマンの中の１人とパートナーを組んでレースを戦い抜いて行くのだ。

レースで獲得した賞金によって、エンジンやサスペンションなどのパーツをグレードＵＰできるので、なるべく上位を狙いたいね。

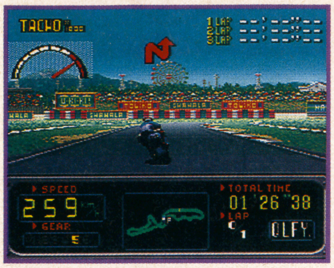
画面も上下２分割しての対戦プレイも可能。友達と盛り上がろう。



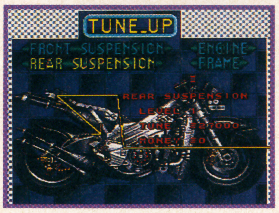
↑対戦は上下２分割の画面で行われる。３周で勝負は競われるのだ


MACHINE SELECT
MSR 500
RSV 500
RVG 500
RGW 500
ZTR 500
GAGIVA

→自分に一番フィットするマシンを選ぶため最初は全て試してみると良いかも


TACHO
SPEED
259
GEAR
5
TOTAL TIME
01'26"38
LAP
QLFY.

↑最初のステージは毎度おなじみの鈴鹿でござる


TUNE_UP
FRONT SUSPENSION
REAR SUSPENSION
ENGINE
FRAME
REAR SUSPENSION
LEVEL 1
TUNE $27000
MONEY $0

←チューンＵＰには、とにかくお金がかかるものなのだ。上位入賞で稼げ

SFC デスブレイド

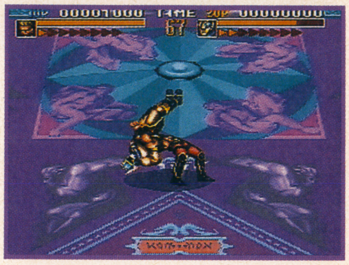
■アイマックス■７月発売予定■¥9700

●ACG
●２Ｐ対戦可
●コンティニューあり
●カートリッジ

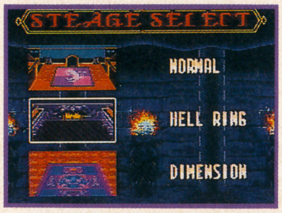
アーケードゲームの異色格闘ゲーム『デスブレイド』がスーパーファミコンに移植されるぞ。

優勝者は国王に挑むことができ、勝利すれば新たな国王の座に着くこととなる非武装デスマッチ。名乗りを挙げた５人（？）のキャラクターからプレイヤーを選択して他のキャラと対戦だ。選択できるキャラは、人間型にミノタウロスやビーストといった化物もいるのだ。

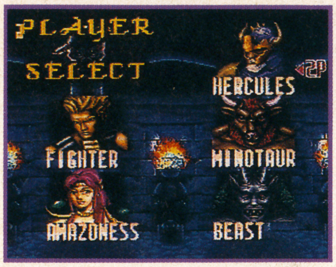
１人プレイ以外にも、格闘ゲームのお約束の対戦プレイもある。もちろん同キャラ対戦も可能なのだ。



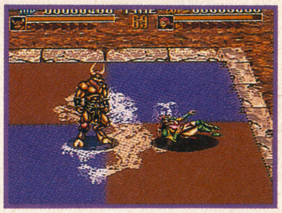
↑２つのボタンとレバーの組み合わせで様々な技を繰り出せるのだ


STEAGE SELECT
NORMAL
HELL RING
DIMENSION

←対戦の時のみ、３種のリングから選択することができるのだ


PLAYER SELECT
HERCULES
2P
FIGHTER
MINOTAUR
AMAZONESS
BEAST

↑５人のキャラから選択。同キャラ対戦も可能だ



→体力メーターの下の▶が満タンになれば必殺技の使用が可能に

SFC スーパーファミリーテニス

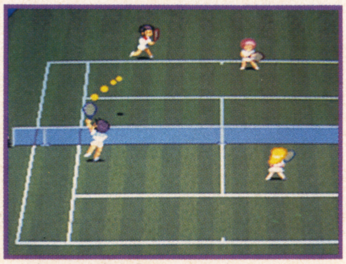
■ナムコ■６月25日発売予定■価格未定

●SPG
●４Ｐ同時可
●カートリッジ

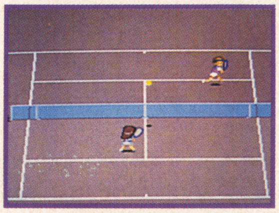
あの『ファミリーテニス』がスーパーファミコンで、スーパーにパワーアップしてお目見えするぞ。

スーパーファミコン版での一番の特徴は、豊富なパターンの４人同時プレイだ。スーパーマルチタップなどを使用することにより、プレイヤー４人でのダブルスをもちろん、コンピューターとのペアを組んでのプレイヤー２人でのダブルスなどなど。

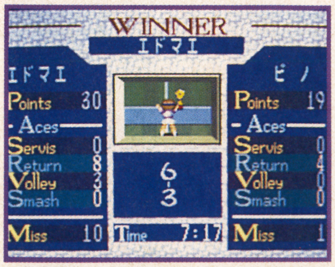
コートも一般的なクレイコートやグラスコートの他に、全国の名所に設置された、ちょっと変わったコートが用意されていて楽しいぞ。



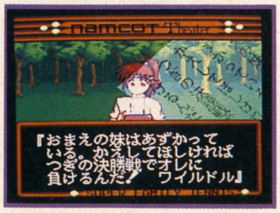
↑必殺の分身魔球「ストロボスマッシュ」が炸裂だ。威力は通常の1.5倍。これは使うしか！



←手前の選手はドルアーガの塔のカイ。トーナメントでのみ登場する対戦キャラだ


WINNER
エドマエ
エドマエ
ピノ
Points 30
Points 19
Aces
Servis
Return
Volley
Smash
Miss 10
Miss 1
6-3
Time 7:17

↑結果発表ではミスショット数までわかる詳細さ


namcot Theater

『おまえの妹はあずかっている。かえしてほしければつぎの決勝戦でオレに負けるんだ！　ワイルドドル』

→トーナメントモードをクリアすると秘密のアニメドラマモードが遊べるのだ

SFC 高校サッカー　全国制覇の夢

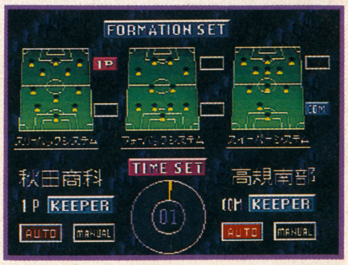
■サン電子■発売日未定■¥8000（予）

●SPG
●２Ｐ対戦可
●パスワード
●カートリッジ

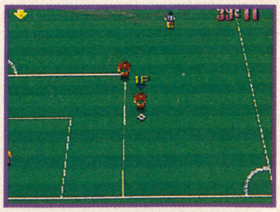
Ｊリーグも５月５日にいよいよ開幕をむかえ、今年はまさにサッカー人気が爆発しそうな勢いだ。本作品は、そんな今が旬のサッカーを題材にしたスポーツゲームだ。

タイトルにあるように、高校サッカーでの全国制覇を目指すのがゲームの目的。各都道府県の代表からチームを選んで優勝に導こう。試合に勝利するごとにボーナスポイントを振り分けてチームを強化できるぞ。

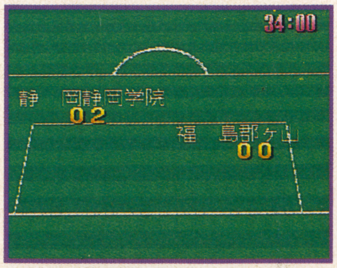
全国優勝の後も、まだ南米リーグ・ヨーロッパリーグと、世界の強豪との試合が待ち受けているのだ。


FORMATION SET
1P
COM
秋田商科
TIME SET
高槻南部
1P KEEPER
COM KEEPER
01
AUTO
MANUAL
AUTO
MANUAL

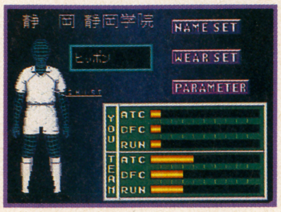
↑作戦に応じて３種類のフォーメーションから有効なものを選んで行こう



→画面は斜め上から見下ろしたオーソドックスなものになっている


34:00
静　岡静岡学院
02
福　島郡ヶ山
00

↑２対０で静岡学院が郡ヶ山に勝っている


静　岡 静岡学院
NAME SET
WEAR SET
PARAMETER
YOU
TEAM
ATC
DFC
RUN
ATC
DFC
RUN

←３種類のパラメーターにポイントを振り分けてチームを強化しよう

©1993 ATLUS ©1993 I'MAX ©1991 DATA EAST CORPORATION ©1993 NAMCO LTD. ©1993 SUNSOFT/TOKAI ENGINEERING

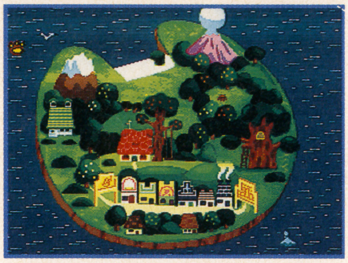
PC 眠れぬ夜の小さなお話

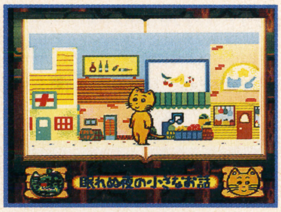
●AVG
●1P専用
●バックアップメモリ
●CD-ROM
■NECホームエレクトロニクス■7月23日発売予定■¥6800(予)

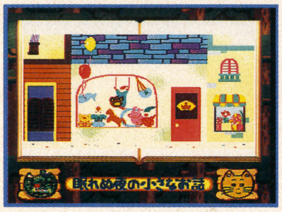
『眠れぬ夜の小さなお話』は、サザンオールスターズの原由子原作の絵本をゲーム化したもの。小さな島に住む猫のネコクンとその仲間との触れ合い、ふとした出来事、ちょっとした事件などを描いたお話がCD-ROM上で繰り広げられるのだ。

音楽・ナレーションともに原由子自身が担当している。原作者だけあって『眠れぬ夜〜』ワールドに見事にマッチした優しい語り口だ。

子供はもちろん、夢を忘れかけた大人にも、ほのぼのとした優しい気持ちを与えてくれる作品だ。


↑この小さな島の色々な場所をポインタでクリックするとお話が始まるヨ


眠れぬ夜の小さなお話
→商店街を歩くネコクン。やらかいタッチの絵から、ほのぼのとしたムードが漂うね


眠れぬ夜の小さなお話
←画面の中でポインタをクリックすると思わぬリアクションが。ミニゲームもあるよ

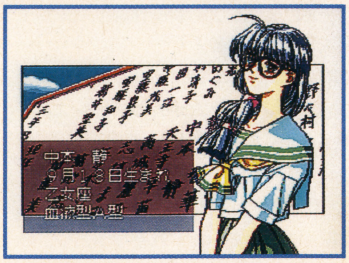
↑主人公ネコクンと仲良しこよしのお友達だ

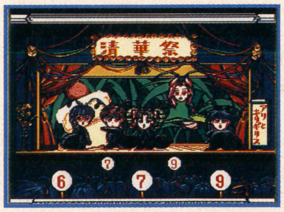
PC 卒業〜グラデュエーション

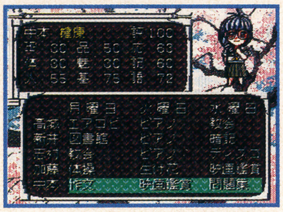
●SLG
●1P専用
●バックアップメモリ
●SCD-ROM
■NECアベニュー■6月下旬発売予定■¥7800

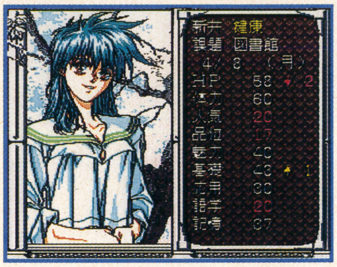
パソコンで大人気の女子高生教育シミュレーションゲーム『卒業〜グラデュエーション』がPCエンジンに移植される。本作品の魅力は何といってもプレイヤーが高校教師となって、タイプの異なる5人の女子高生を思いのままに教育してゆくこと。見事、一流大学に合格させられるか、グレて留年するかは、先生の指導次第。だけど1週間に指導できるのは2人までだから、先生は頭を悩ますわけであります。

移植にあたっては、PCエンジン版オリジナルの、冬休みのスキー教室などのイベントも加わっているのだ。


中本 静
9月18日生まれ
乙女座
血液型A型
↑5人の女の子は、スポーツ少女あり、病弱の優等生あり、ツッパリタイプありと個性豊か


清華祭
アリとキリギリス
6
7
9
←PCエンジン版オリジナルイベントの追加で新ビジュアルの描き下ろしもあるぞ


中本 健康
月曜日
水曜日
木曜日
高城 エアロビ
新井 図書館
中本 作文 映画鑑賞 問題集
→卒業式の教え子たちの晴れ姿を楽しみに先生は今日もがんばってます


新井 健康
課題 図書館
4/8 (月)
HP 58 2
体力 60
人気 20
品位 17
魅力 40
基礎 43 1
応用 30
語学 20
記憶 37
↑女子高生の先生とはうらやましい職業だなぁ

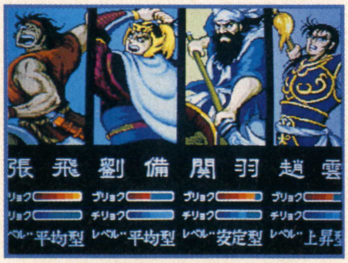
PC 天地を喰らう

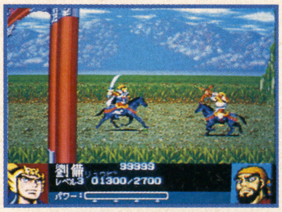
●ACG
●1P専用
●コンティニューあり
●SCD-ROM
■NECアベニュー■発売日未定■価格未定

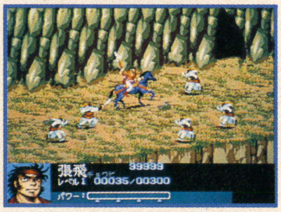
現在、ゲームセンターで続編のIIが人気の『天地を喰らう』がPCエンジンで登場だ。本宮ひろ志原作の同名マンガを見事なアクションゲームに仕上げたアーケード版を忠実に移植。

プレイヤーは三国志の英雄、劉備・関羽・張飛・趙雲からキャラを選んでプレイ。4人のキャラは能力が異なりまた、能力の上昇の仕方にも差があるといった凝り方だ。

通常攻撃の他に、策略と呼ばれる特殊攻撃があるのも特徴的。体力を消費するが場所に応じて、敵を全滅させたりオプションが援護してくれるのだ。


張飛
劉備
関羽
趙雲
平均型
平均型
安定型
上昇型
↑4人のキャラは各々能力が異なる。画面のステータスを見てしっくりくるキャラを選ぼう


劉備
99999
レベル3 01300/2700
パワー
←敵の武将と劉備との一騎打ちが始まる。この先も強敵がまだまだ待ちうけているぞ


張飛
99999
レベル1 00035/00300
パワー
→ボタン連打の流星剣、ため撃ちの真空剣という2つの必殺技もあるのだ

関羽
99999
レベル3 01500/2700
パワー
↑アーケードで好調のIIも移植されないものか

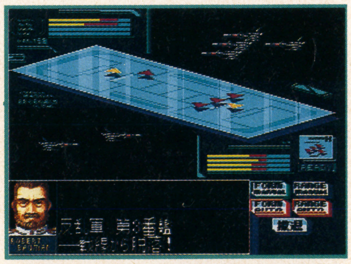
MD メガシュヴァルツシルト

●SLG
●1P専用
●バックアップメモリ
●CD-ROM
■セガ■6月25日発売予定■¥7800(予)

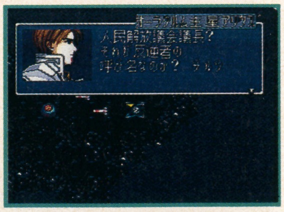
タイトルも『メガシュヴァルツシルト』となり、セガから発売される運びとなった、工画堂スタジオの人気シミュレーションゲームのメガCDへの移植作だ。

大宇宙を舞台にしたSFシミュレーションだが、ストーリー性のあるシナリオでプレイヤーをぐいぐいゲームの世界に引きこんでゆくぞ。

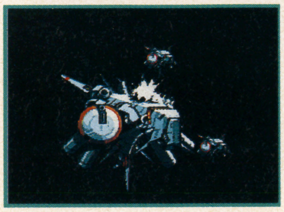
また、戦闘システムはメガCDオリジナルのものとなり、戦術性が増している。有名声優陣の起用や、定評のある工画堂スタジオの緻密なグラフィックとともども、豪華な仕上がりだ。

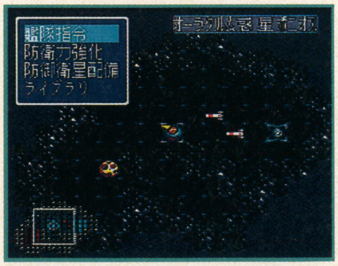


↑戦闘シーンはアニメで攻撃の様子が一目でわかる。戦況もメッセージ画面で教えてくれるぞ



→大銀河を舞台に、壮大な物語の幕がメガCDで今、開かれる


←オープニングデモの一場面だ。ゲーム中でも随所にデモシーンが折りこまれている


艦隊指令
防衛力強化
防衛衛星配備
ライブラリ
↑通常マップ画面。使用コマンドは適度な数だ

©1993 NEC Home Electronics, Ltd. ©原由子・アミューズ・アミューズビデオ ©NECアベニュー/HEAD ROOM ©本宮ひろ志/本宮企画/集英社/CAPCOM/NEC Avenue・CAPCOM ©1991, 1993 KOGADO STUDIO

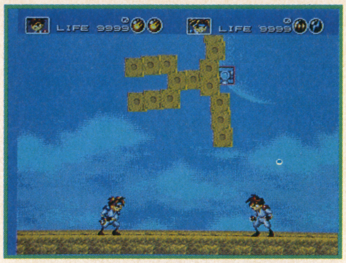
MD ガンスターヒーローズ

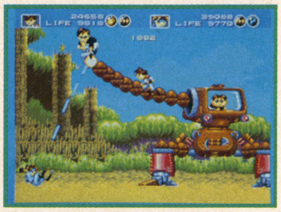
■セガ■今夏発売予定■価格未定

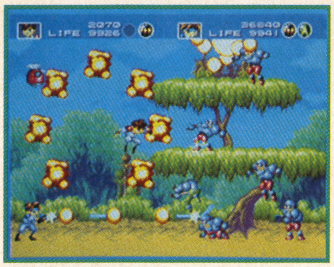
- ●ACG
- ●1P専用
- ●コンティニュー
- ●カートリッジ

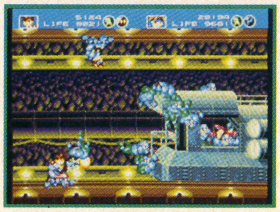
メガドライブの新制作集団トレジャーが参入第1弾として、とんでもない痛快アクションシューティングゲームを発表した。それがこの『ガンスターヒーローズ』だ。

横スクロールタイプのオーソドックスなアクションゲームかと思いきや、各面に凝らされたド派手な演出や、超個性的な仕草を見せるボス達など、ただ者ではないゲームだ。4種類の武器の組み合せで別の武器になる武器合体システムなどアイデアもてんこ盛り。コミカルなノリとそれを支える高い技術力は、一見の価値ありだ。


↑1面の中ボス、ブラボーマン。箱が積み重なって出来たようなお茶目なキャラだ


→1面のボスはこのピンキーローダー。手下をつかんで弾を撃たせているぞ


↑群がり来るザコどもをサクサク倒す快感！


←中には味方を投げてきて自分の肩がわりにするようなヒキョーなボスもいるのだ

MD ロケットナイトアドベンチャーズ

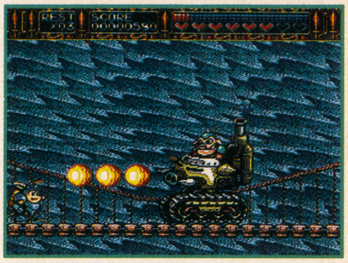
■コナミ■発売日未定■価格未定

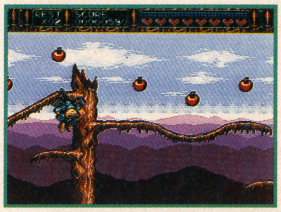
- ●ACG
- ●1P専用
- ●コンティニュー
- ●カートリッジ

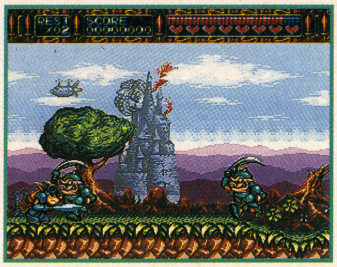
コナミ入魂の新作、ロケットナイトアドベンチャーズ。開発も着々と進行している本作品の続報をお伝えしよう。

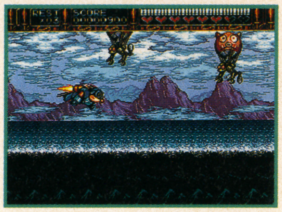
主人公スパークスターの旅の目的は養父であり師匠でもあるミフネの仇、黒騎士アクセル・ギアを探し求め仇を討つこと。ゼピュロス王国に侵略を開始した軍事国家デボチンドス帝国の裏に黒騎士の存在を直観したスパークスターは一路、ゼピュロス城を目指す。

とにかく作り手の意気ごみが画面からヒシヒシと伝わってくる作品。各面に用意された演出や仕掛けもアッと驚くぞ。期待して待て!!


↑滝の前でブタ戦車と戦うスパークスター。爆弾と火炎放射機で攻撃してくる憎い奴だ


←シッポを使ってツタにぶらさがれる。この状態での攻撃も可能だ


↑ロケットダッシュで雑魚を一掃だ!!

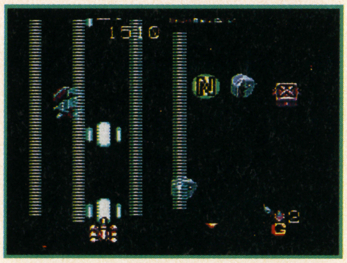

→場所によっては、強制スクロールのシューティングゲームのような展開もあるのだ

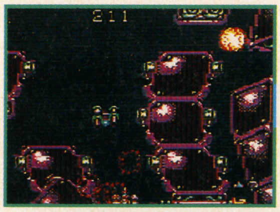
GG GGアレスタ2

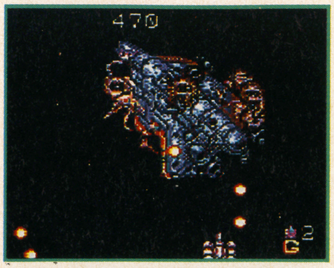
■セガ■9月発売予定■価格未定

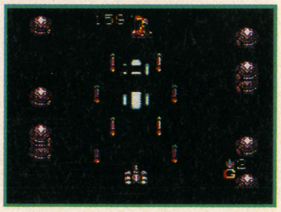
- ●STG
- ●1P専用
- ●コンティニュー
- ●カートリッジ

ゲームギアの傑作シューティングゲーム、GGアレスタの続編がこの夏登場するぞ。前作は、これが本当にゲームギアで動いているのかと思う程の凄い出来だった。高速スクロールや、拡大するキャラクターなど技術力の高さもさることながら、シューティングゲームの爽快さが存分に味わえた。2でもその前作の良さはそのままに、さらにグレードアップ。ここぞという時に、ありがいボムも新たに使用できねようになって、さらに総快感アップ。武器も派手な物が増えたぞ。ゲームギアユーザーは要チェックの1本だ。


↑派手²のレーザーで敵もイチコロ。特殊武器は他にナパーム弾、ホーミング、シールドがある


←ボムを使用すると、画面がこのようにウネウネとラスタースクロールするのだ


↑前作よりサイバーなデザインのボスキャラだ


→今回は全6面＋αの設定。各面に色々と凝った演出が用意されているぞ

GB 桃太郎電劇

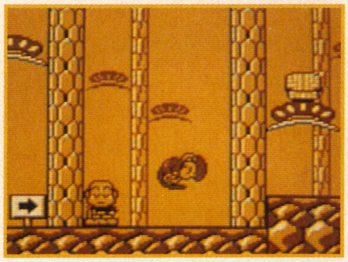
■ハドソン■8月8日発売■¥4800※

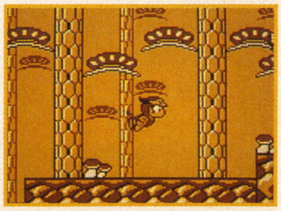
- ●ACG
- ●1P専用
- ●パスワード
- ●カートリッジ

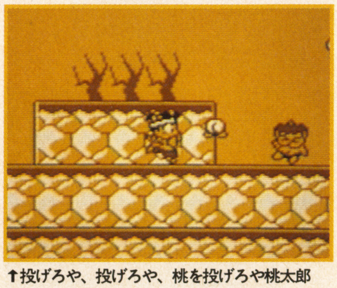
おなじみハドソンの桃太郎シリーズの新作がゲームボーイで登場するぞ。今度は桃太郎が大活躍するアクションゲームだ。

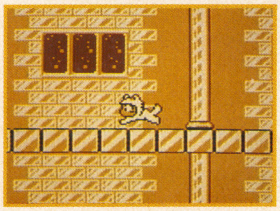
エンマ大王を倒す旅に出た桃太郎は行く手を阻むオニ達を、桃(！)を投げて倒してゆくのだ。

さらに、きびだんごを取ることで桃太郎は何とイヌ、サル、キジのぬいぐるみに変身してしまうのだ！ 変身することで桃太郎は、空を飛んだり、移動スピードが早くなったりと特別な能力を発揮できるのだ。この他にも沢山のアクションを桃太郎は見せてくれるぞ。


↑くるんと宙返りするサルのぬいぐるみ桃太郎。キャラに味があるのがこのシリーズの特徴だね


→キジのぬいぐるみに変身すれば空をスイスイと飛べるのだ


↑投げろや、投げろや、桃を投げろや桃太郎


←ワンワン、犬のぬいぐるみに変身すると移動スピードが速くなるんだワン

©1993 SEGA ©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED ©SEGA/COMPILE ©SUMMER PROJECT/HUDSON SOFT

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月14日	対局囲碁ゴライアス	BPS	¥14800
5月14日	バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ！	エポック社	¥7680
5月14日	バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ！(セット)	エポック社	¥9980
5月21日	NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	¥8800
5月28日	スーパースラップショット	アルトロン	¥8500
5月28日	パチンコ物語パチスロもあるでよ!!	ケイエスエス	¥9800※
5月28日	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500
5月予定	ファイナルファイトⅡ	カプコン	¥9000
6月4日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	エポック社	¥9800
6月18日	早指し二段森田将棋	セタ	¥14800
6月21日	スーパースコープ+スーパースコープシックス(セット)	任天堂	¥9800※
6月21日	スペースバズーカ(スーパースコープ対応)	任天堂	¥6500※
6月25日	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9800
6月25日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥8800(予)
6月25日	エストポリス伝記	タイトー	¥8900
6月25日	スーパーファミリーテニス	ナムコ	¥7900
6月25日	ドラゴンズ　マジック	コナミ	¥8800
6月25日	～三国志正史～天舞スピリッツ	ウルフチーム	¥12800
6月上旬	スーパーフォーメーションサッカーⅡ	ヒューマン	¥8500(予)
6月中旬	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500
6月中旬	プロ麻雀　極	アテナ	¥9600
6月中旬	コスモポリス　ギャリバン(仮)	日本物産	¥8800
6月中旬	スーパー・ヴィジェット	アトラス	¥8800
6月下旬	SD飛龍の拳国盗ファイター烈伝	カルチャーブレーン	¥9500
6月下旬	トムとジェリー	アルトロン	未定
6月下旬	GP-1	アトラス	¥8800
6月予定	ウイングコマンダー	アスキー	¥9800
6月予定	マジンガーZ	バンダイ	¥8800
7月2日	ファーストサムライ～魔狂神伝説～	ケムコ	¥7800
7月8日	ランセイバー	ホリ電機	¥8500
7月14日	ヨッシーのロードハンティング(スーパースコープ対応)	任天堂	¥6500※
7月14日	スーパーマリオコレクション(仮)	任天堂	¥9800※
7月16日	スーパーエアダイバー	アスミック	¥8900(予)
7月16日	バトルドッジボールⅡ	バンプレスト	¥9500
7月21日	マリオとワリオ(マウス専用)	任天堂	¥6800※
7月23日	メガロマニア　時空大戦略	イマジニア	¥12800
7月23日	第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥9600
7月上旬	ソルスティスⅡ	EPICソニー	¥9500
7月上旬	全日本プロレス	メサイヤ	¥9800
7月上旬	ワールドサッカー	ココナッツジャパン	¥9500
7月中旬	マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	¥8900
7月中旬	パティームーン	バリエ	¥8900(予)
7月下旬	トップレーサー2	ケムコ	未定
7月下旬	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーⅡ	東芝EMI	¥9000
7月下旬	ラプラスの魔	やのまん	¥9800
7月下旬	ソニック・ウィングス	ビデオシステム	¥8900(予)
7月下旬	スーパー競走馬　風のシルフィード	キングレコード	未定
7月下旬	クールスポット	ヴァージンゲーム	¥8000
7月予定	MADARA2	コナミ	¥9000
7月予定	デスブレイド	アイマックス	¥9700
7月予定	スーパーチャイニーズワールド2宇宙一武闘大会	カルチャーブレーン	¥9800
7月予定	スーパー競馬	アイマックス	¥9700
7月予定	アミュージングドリーム	タカラ	未定
7月予定	聖剣伝説2	スクウェア	未定
7月予定	バズー！　魔法世界	ホット・ビィ	¥9800
7月予定	美少女雀士スーチパイ	ジャレコ	¥9700
7月予定	スーパーハイインパクト(仮)	アクレイムジャパン	¥8800(予)
7月予定	高校サッカー全国制覇の夢	サンソフト	¥8000(予)
7月予定	スーパープロ野球スタジアム	徳間インターメディア	¥8900
7月予定	スーパーF1サーカス2	日本物産	未定
7月予定	化学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	未定
7月予定	仮面ライダーSD	ユタカ・バンダイ	¥8800(予)
7月予定	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	¥9800(予)
7月予定	ワールドヒーローズ	サンソフト	¥9800(予)
7月予定	サンリオワールド　スマッシュボール！	キャラクターソフト	¥6980
8月6日	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	¥9800
8月6日	スーパーパワーリーグ	ハドソン	¥9500
8月6日	ガイアセイバー～ヒーロー最大の決戦～	バンプレスト	¥9800
8月25日	サラブレッドブリーダー	ヘクト	¥9700
8月26日	モータルコンバット	アクレイムジャパン	¥9800
8月上旬	ソード・ワールドSFC	T&Eソフト	¥9800(予)
8月下旬	MOTHER2　ギーグの逆襲	任天堂	未定
8月下旬	トリネア	やのまん	¥9800
8月予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	¥9800(予)
8月予定	KINESIS(キネシス)	アルトロン	未定
8月予定	サージェント・サンダースコンバット	ヨネザワパーティールーム21	¥9800
8月予定	夢幻の如く	インテック	未定
8月予定	くにおくんのドッジボールだよ♥全員集合！	テクノスジャパン	¥9600(予)
8月予定	Jリーグサッカー　プライムゴール	ナムコ	¥8500(予)
8月予定	熱血バレーボール日本チャチャチャ	パック・イン・ビデオ	¥8800
8月予定	MVPベースボール	アクレイムジャパン	¥8800(予)
8月予定	ジェノサイド2	ケムコ	未定
10月予定	超時空要塞マクロス(仮)	ザムス	¥8600(予)
10月予定	ZOOL(ズール)	インフォコム	未定
10月予定	風林火山	ポニーキャニオン	¥9800
11月中旬	鉄腕アトム	ザムス	¥9000
11月下旬	アレサ	やのまん	¥9800
11月予定	フォーチューン・クエスト	ザムス	¥9600(予)
11月予定	銅鑼王2(仮)	パウ	未定
12月上旬	ドラッケン2	ケムコ	未定
12月予定	Soul&Sword	ザムス	¥9500(予)
12月予定	バトルガールズ	パウ	未定
12月予定	エスパークス	トミー	¥9500
12月予定	剣勇伝説ヤイバ	バンプレスト	¥9800
12月予定	コンパチハイランド	バンプレスト	¥8200
夏発売予定	トールキンの指輪物語(第1話)	ロジーク	未定
夏発売予定	ユートピア(マウス対応)	EPICソニー	¥9500
夏発売予定	ニトロパンクス・マイトヘッズ	アイレム	未定
夏発売予定	スーパープロフェッショナルベースボールⅢ	ジャレコ	未定
夏発売予定	スーパーカジノ～シーザースパレス～	ココナッツジャパン	未定
夏発売予定	ストリートファイターⅡTURBO	カプコン	未定
秋発売予定	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	¥9800(予)
秋発売予定	雀獣学園(仮)	バリエ	¥8900(予)
秋発売予定	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2	バリエ	¥9800(予)
年末発売予定	メルヘンアドベンチャーコットン100%	データム・ポリスター	未定
年末発売予定	スーパー人生ゲーム	タカラ	未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日未定

- ●センチュリオン／E.A.ビクター／未定
- ●ラスベガスドリーム／イマジニア／未定
- ●カブキロックス／アトラス／未定
- ●ノスフェラトゥ／セタ／¥9500
- ●幽霊白書／ナムコ／未定
- ●宇宙の騎士テッカマンブレード／ベック／未定
- ●ヴェルヌワールド(仮)／ザムス／¥9800
- ●オペレーション・デザート・ストーム(仮)／セタ／未定
- ●UNO／トミー／¥9500
- ●シヴィライゼーション(仮)／アスミック／未定
- ●グランプリジョッキー(仮)／アスミック／未定
- ●鋼鉄の騎士2／アスミック／未定
- ●バトルZEQUE伝／アスミック／未定
- ●戦国伝承／データイースト／未定
- ●クレヨンしんちゃん／バンダイ／未定
- ●B.O.B.(仮)／E.A.ビクター／未定
- ●テクモスーパーボウル／テクモ／未定
- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ●お茶の間伝説／アイ・ジー・エス／未定
- ●NFLフットボール／コナミ／未定
- ●イースⅣ／トンキンハウス／未定
- ●ソード・マニアック／東芝EMI／未定
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●カルチャーブレーン／未定
- ●アクタリオン／テクモ／¥8900(予)
- ●マスター オブ モンスターズ～大魔王ガイアの誕生～(仮)／カプコン／未定
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定
- ●バトルマスター(仮)／東芝EMI／未定
- ●ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ／エニックス／未定
- ●スーパー将棋2／アイマックス／未定
- ●将魔(仮)／サミー／未定
- ●超幻魔大戦／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●ヨッシーのクッキー／BPS／¥7200
- ●スーパー麻雀2／アイマックス／未定
- ●クラシック・ロード／ビクターエンタテインメント／未定
- ●ダウンタウン熱血べーすぼーる物語／テクノスジャパン／¥9600
- ●おざなりダンジョン／データム・ポリスター／未定
- ●バスタード／コブラチーム／未定
- ●ダライアスフォース／タイトー／未定
- ●WONDER BOOK／アスク講談社／未定
- ●R.TYPEⅢ／アイレム／未定
- ●エイトアワーズ／ナムコ／未定
- ●餓狼伝説2／タカラ／未定
- ●デバステイター／マイクロワールド／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月21日	ジョイメカファイト	任天堂	¥4900
5月予定	グローブビート	タイトー	未定
6月19日	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
6月中旬	パチ夫くん5	ココナッツジャパン	¥8500
6月予定	マイティファイナルファイト	カプコン	¥6500
6月予定	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥7800(予)
7月9日	アルマジロⅡ	アイ・ジー・エス	¥6900
7月30日	FC原人	ハドソン	¥5800
7月予定	ソルダム	ジャレコ	¥6500
年末発売予定	RPG人生ゲーム	タカラ	¥7800

発売日未定

- ●少年魔術師インディ／アイ・ジー・エス／¥7900
- ●スイッチブレード／ケムコ／¥6500
- ●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●レッドオクトーバーを追え！／アルトロン／未定
- ●オーバーロード／アルトロン／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月14日	Jリーグ グレイテストイレブン	日本物産	¥7400
6月25日	パワーテニス	ハドソン	¥6500
6月予定	ストリートファイターⅡ'	NECホームエレクトロニクス	¥9800

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月28日	クイズキャラバン　カルトQ	ハドソン	¥5800
5月28日	シャーロック・ホームズの探偵講座Ⅱ	ビクターエンタテインメント	¥8200
6月11日	A列車で行こうⅢ	アートディンク	¥9800
6月下旬	スタートリング・オデッセイ	レイフォース	未定
7月10日	天外魔境　風雲！カブキ伝	ハドソン	¥7800
7月16日	1552天下大乱	アスク講談社	¥8800
7月23日	BLACK HOLE ASSAULT	マイクロネット	¥6800
7月23日	CD電人ロカビリー天国	ハドソン	¥6800
7月30日	三国志Ⅲ（セーブくん対応）（SCD）	光栄	未定
7月下旬	PCココロン	シュールド・ウェーブ	¥7800
7月予定	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	NECホームエレクトロニクス	¥6800
7月予定	GARAXY刑事GAYVAN	インテック	¥7800
7月予定	ミスティックフォーミュラ	マイクロキャビン	¥7800
7月予定	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.4 Orgel（オルゴール）	データウエスト	未定
8月上旬	ラングリッサー光輝（ひかり）の末裔～	メサイヤ	¥7900
8月下旬	チャンピオンシップラリー	インテック	¥7800
8月予定	幽遊白書（SCD）	バンプレスト	¥8800
8月予定	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～（セーブくん対応）（SCD）	光栄	未定
9月予定	マジクール	NECホームエレクトロニクス	¥6800
10月22日	麻雀レモンエンジェル（SCD）	ホームデータ	¥7800
12月予定	イースⅣ	ハドソン	未定
春発売予定	フレイ～サーク外伝～（仮）	マイクロキャビン	未定
春発売予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	¥7600※
夏発売予定	アンジェラス2～ホーリーナイト～	アスミック	未定
夏発売予定	モンスターメーカー	NECアベニュー	未定
夏発売予定	メタルエンジェル	パック・イン・ビデオ	¥7800（予）
夏発売予定	天地を喰らう	NECアベニュー	未定
夏発売予定	麻雀オン　ザ　ビーチ	NECアベニュー	未定
夏発売予定	もってけたまご（SCD）	ナグザット	未定
夏発売予定	ウィザードリィⅠ・Ⅱ（SCD）	ナグザット	未定
夏発売予定	ダウンタウン熱血物語（SCD）	ナグザット	未定
秋発売予定	オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～	パック・イン・ビデオ	未定
秋発売予定	パラディオン	パック・イン・ビデオ	未定

発売日未定

●マーブルマッドネス／テンゲン／未定
●オフ・ザ・ウォール／テンゲン／未定
●ピーターパックラット／テンゲン／未定
●ポピルズ／テンゲン／未定
●21エモン～めざせ／ホテル王～／NECホームエレクトロクス／未定
●コズミックファンタジー（SCD）／レーザーソフト／未定
●ブランダーズ（SCD）／アイ・ジー・エス／未定
●段層都市 ストレイロード（SCD）／アイ・ジー・エス／¥8900
●ウィザードリィⅠ・Ⅱ（SCD）／ナグザット／未定
●卒業～グラデュエーション～（SCD）／NECアベニュー／¥7800※
●ドラゴンナイトⅢ（SCD）／NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン／NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ（SCD）／NECアベニュー／未定
●マグナード（SCD）／アスミック／未定
●ALGUNOS（SCD）／インテック／¥7800
●トラベラーズ／～伝説をぶっとばせ～（SCD）／ビクターエンタテインメント／未定
●ルイン（SCD）／ビクターエンタテインメント／未定
●アルシャーク（SCD）／ビクターエンタテインメント／未定
●芸者ウォーリアーズ（両）／タイトー／未定
●スーパーダライアスⅡ（SCD）／NECアベニュー／未定
●超英雄伝説ダイナスティックヒーロー（SCD）／ハドソン／未定
●ロードス島戦記Ⅱ（SCD）／ハドソン／未定
●SWORD MASTER（SCD）／ライトスタッフ／未定
●ブルーフォーレスト物語（仮）（SCD）／ライトスタッフ／未定
●機動警察パトレイバー（仮）（SCD）／リバーヒルソフト／未定
●Might&MagicⅢ（SCD）／ハドソン／未定
●コズミックファンタジー4（SCD）／RIOT日本テレネット／未定
●ギャラクシーフォースⅡ（SCD）／NECアベニュー／未定
●ストライダー飛竜（SCD）／NECアベニュー／未定
●真・女神転生／アトラス／未定

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月14日	007・死闘	テンゲン	¥6800
5月21日	ゴールデンアックス3	セガ	¥6800
5月28日	スノーブラザーズ	テンゲン	¥7800
5月28日	エクスランザー	セガ	¥6800
5月28日	太閤立志伝	光栄	¥11800
5月下旬	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
5月予定	魔天の創滅	講談社経営総研	¥8900
6月4日	LHXアタック・チョッパー	E.A.ビクター	¥8900
6月9日	ジェームスポンドⅡ～コードネーム・ロボコッド～	E.A.ビクター	¥6900
6月11日	スラップファイト	テンゲン	¥7800
6月18日	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥8900
6月25日	スティールタロンズ	テンゲン	¥6800
6月中旬	トッププロゴルフⅡ	ソフトビジョン	¥8500
6月中旬	エリミネートダウン	ソフトビジョン	¥8500
7月16日	スーパー忍2	セガ	¥6800（予）
7月30日	ああ播磨灘	セガ	¥8800（予）
7月下旬	ロード・ラッシュⅡ	E.A.ビクター	未定
7月予定	タイムドミネーター（仮）	ビック東海	未定
7月予定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
7月予定	プロフットボール'93（仮）	E.A.ビクター	¥8900
7月予定	プロホッケー'93（仮）	E.A.ビクター	¥8900
7月予定	雀皇登竜門	セガ	¥6800
8月6日	ベースボール'93（仮）	セガ	未定
8月予定	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ	未定
8月予定	コラムスⅢ	セガ	未定
8月予定	ベブルビーチの波濤	セガ	未定
9月下旬	B．O．B．（仮）	E.A.ビクター	未定
10月1日	シャイニングフォース2	セガ	未定
10月予定	マルチ対戦クイズ	セガ	未定
10月予定	モンスターワールドⅣ	セガ	未定
夏発売予定	ロードライアット	テンゲン	未定
夏発売予定	ガントレット	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月21日	聖魔伝説3×3EYES	セガ	¥8800
5月28日	ナイトストライカー	タイトー	¥7800
5月28日	デバステイター	ウルフチーム	¥7800
5月下旬	幻影都市～ILLUSION CITY～	マイクロキャビン	¥7800
6月11日	アークスⅠⅡⅢ	ウルフチーム	¥7800
6月11日	Aランクサンダー誕生編	RIOT日本テレネット	¥7800
6月25日	メガシュヴァルツシルト	セガ	¥7800
6月下旬	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	¥7800
6月予定	F1サーカスCD	日本物産	¥8800
7月16日	江川卓のプロ野球'93（仮）	セガ	未定
7月予定	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	未定
8月6日	いしいひさいちの大政界	セガ	未定
9月17日	ハッスルマッスル（仮）	セガ	未定
9月予定	笑ウせぇるすまん	セガ	未定
11月予定	ウィング・コマンダー	セガ	未定
12月予定	アフターハルマゲドン	セガ	未定
夏発売予定	ALSHARK（アルシャーク）	サンドストーム	¥8800
秋発売予定	ぽっぷるメイルSCD（仮）	セガ・ファルコム	未定
来年発売予定	電忍アレスタ2	コンパイル	未定

発売日未定

●ハイムドール（CD-ROM）／ビクターエンタテインメント／未定
●大封神伝（CD-ROM）／ビクターエンタテインメント／未定
●モンキーアイランド（CD-ROM）／ビクターエンタテインメント／未定
●慶応遊撃隊（CD-ROM）／ビクターエンタテインメント／未定
●SILPHEEDシルフィード（CD-ROM）／ゲームアーツ／未定
●真・女神転生（CD-ROM）／シムス／未定
●アイ・オブ・ザ・ビホルダー（CD-ROM）／ポニーキャニオン／未定
●蓬萊（ホウライ）学園（CD-ROM）／セガ／未定
●シャドウラン（CD-ROM）／セガ／未定
●ナイトトラップ（CD-ROM）／セガ／未定
●スーワーシャーク（CD-ROM）／セガ／未定
●ロードス島戦記（CD-ROM）／セガ／未定
●スーパー大戦略3（仮）（CD-ROM）／セガ／未定
●バットマンリターンズ（CD-ROM）／セガ／未定
●ジョーモンタナ フットボール（CD-ROM）／セガ／未定
●華の館（CD-ROM）／セガ／未定
●キャプテン翼（CD-ROM）／セガ／未定
●夢幻の如く（CD-ROM）／セガ／未定
●CDソニック・ザ・ヘッジホッグ（CD-ROM）／セガ／未定
●銀河鉄道999（CD-ROM）／RIOT日本テレネット／未定
●シスターソニック（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
●スーパーブランディッシュ（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
●スーパー大戦略 SCD（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
●ハイパーロードモナーク（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
●イース・マイク オブ ザ サン（YSⅣ）（仮）（CD-ROM）／セガ・ファルコム／未定
●THE ⅢRD WORLD WAR（CD-ROM）／マイクロネット／未定
●マイトアンドマジックⅢ（CD-ROM）／CSK総合研究所／未定
●Vay～流星の鎧～（CD-ROM）／シムス／未定
●ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～（CD-ROM）／セガ／¥6800
●ノスタルジアⅡ（CD-ROM）／シュールド・ウェーブ／未定
●ポリゴンゴルフ（仮）（CD-ROM）／シムス／未定
●狼兵（ランピン）（CD-ROM）／シムス／未定
●パワードリフト（CD-ROM）／電波新聞社／未定
●デビルバスター／シムス／未定
●ボールジャックス／ナムコ／未定
●ディープスキャナー／サミー／未定
●ビートフォース／サミー／未定
●ローリングサンダー3／ナムコ／未定
●ミグ29／テンゲン／未定
●レースドライビン／テンゲン／未定
●バンパイアキラー／コナミ／未定
●洗脳ゲームTEKI・PAKI．／東亜プラン／未定
●ダイナブラザーズ2／CSK総合研究所／未定
●ガンスターヒーローズ／セガ／未定
●ジャングル・ストライク（仮）／E．A．ビクター／未定
●クラスティーズ ファンハウス（仮）／セガ／未定
●ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント（仮）／セガ／未定
●チャックロック（仮）／セガ／未定
●ターミネーターⅡ（仮）／セガ／未定
●ターミネーター（仮）／セガ／未定
●ミック&マック ザ・グローバルグラディエイターズ（仮）／セガ／未定
●沈黙の艦隊／セガ／未定
●サージングオーラ／セガ／¥8800（予）
●ストリートファイターⅡ'／カプコン／未定

（注）価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月21日	妖精物語ロッド・ランド	ジャレコ	¥3900※
5月21日	WWFスーパースターズ2	アクレイムジャパン	¥3980※
5月28日	ポピュラス外伝	イマジニア	¥4900
5月28日	鈴木亜久理のF1スーパードライビング	ロジーク	¥3900※
5月28日	バブルボブルジュニア	タイトー	¥3600※
6月6日	ゼルダの伝説〜夢をみる島〜	任天堂	¥3900
6月17日	エイリアン3	アクレイムジャパン	¥3980※
6月中旬	パチスロキッズ	ココナッツジャパン	¥3980※
6月予定	ブービーボーイズ	日本物産	¥3800※
7月9日	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月16日	マイケル・ジョーダン ONE ON ONE	E.A.ビクター	¥3900
7月20日	ゴッド メディスン	コナミ	¥4500
7月23日	ああ播磨灘	アスク講談社	¥4500※
7月26日	びっくり熱血新記録どこでも金メダル	テクノスジャパン	¥3800※
7月30日	ザ・グレイトバトル外伝　鉄球ファイト	バンプレスト	¥3980
7月予定	スターウォーズ	マイクロワールド	¥4200※
7月予定	J(ジャレコ)・カップサッカー	ジャレコ	¥3900※
7月予定	バーコードボーイ対応モンスターメーカー バーコード・サーガ	ナムコ	未定
8月8日	桃太郎電劇	ハドソン	¥4500※
8月下旬	競馬予想 競馬貴族	キングレコード	未定
8月予定	MVPベースボール(仮)	アクレイムジャパン	¥4500※
8月予定	らんま1／2格劇問答!!	バンプレスト	¥3980※
8月予定	幽遊白書	トミー	¥3864
9月予定	エイリアンVSプレデター	アスク講談社	¥4500※
夏発売予定	主役戦隊アイレムファイター	アイレム	未定
秋発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4800※

発売日未定

- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●MYSTERIUM／バップ／¥4800※
- ●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●バーコードボーイ対応バーコードジョッキー(仮)／ナムコ／未定
- ●バーコードボーイ対応ダッシュカーバトル(仮)／ナムコ／未定
- ●ルクル(仮)／ビック東海／未定
- ●ダブル役満II／バップ／未定
- ●UNO／トミー／¥3864

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月予定	ワールドヒーローズ2	ADK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
5月14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
5月21日	METAL MAX2	データイースト	¥9500	SFC
5月21日	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	データイースト	¥8800	SFC
5月28日	ぷよぷよ	セガ	¥4800	MD
5月28日	餓狼伝説	セガ	¥8800	MD
5月28日	アメージングテニス	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
5月28日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦	パック・イン・ビデオ	¥8800	SFC
5月上旬	大戦略エキスパート	アスキー	¥9800	SFC
5月中旬	鋼鉄の騎士	アスミック	¥9800	SFC
5月中旬	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	¥5900	FC
5月中旬	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	¥6500	FC
5月下旬	アルバートオデッセイ	サンソフト	¥9600	SFC
5月下旬	伝説のオウガバトル	クエスト	¥9600	SFC
5月下旬	ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	¥9500	SFC
5月下旬	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	¥9800	SFC
5月下旬	ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王	バンダイ	¥8800	SFC
5月下旬	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥8800	SFC
5月下旬	3×3EYES聖魔降臨伝	ユタカ・バンダイ	¥9500	SFC
5月下旬	ザ・グレイトバトルIII	バンプレスト	¥8700	SFC
5月下旬	バトルサッカー〜フィールドの覇者〜	バンプレスト	¥9500	SFC
5月予定	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月予定	びっくり熱血新記録!はるかなる金メダル	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月予定	ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン	¥6500	FC
5月予定	スーパーボンバーマン	ハドソン	¥7800	SFC
6月4日	信長公記	やのまん	¥12500	SFC
6月4日	スーパー倉庫番	パック・イン・ビデオ	¥7800	SFC
6月11日	スーパーテトリス2＋ボンブリス	BPS	¥8500	SFC
6月25日	テトリス2	BPS	¥6500	FC
6月25日	テトリス	BPS	¥4900	FC
6月上旬	ファイヤープロレスリング2	ヒューマン	¥8500	SFC
6月中旬	喜国雅彦の雀闘士 銅羅王	パウ	¥8900	SFC
6月予定	ダービースタリオン全国版	アスキー	¥7200	FC
6月予定	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※	GB
7月16日	ライザンバーIII	データウエスト	¥6800	PCCD
7月16日	PHYUCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA	データウエスト	¥7600	PCCD

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
5月28日	KICK&RUSH	シムス	¥4500
6月25日	トム&ジェリー	セガ	¥3800(予)
7月9日	シャイニングフォース外伝	セガ	¥5500(予)
7月23日	ベアナックルII	セガ	¥3800(予)
9月予定	GGアレスタII	セガ	未定
10月予定	ひすい丸物語 梵天の剣（仮）	セガ	未定
11月予定	GG魔導物語	コンパイル	未定
12月予定	ドナルドダック2(仮)	セガ	未定
12月予定	対戦麻雀 好牌II	セガ	未定
発売日未定	スクラッチゴルフ(仮)	シムス	未定
発売日未定	ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮)	セガ	未定
発売日未定	アウトラン・ヨーロッパ	セガ	未定
発売日未定	バトルトード	セガ	未定
発売日未定	ああ播磨灘	セガ	¥3800(予)
発売日未定	ヤングインディ・ジョーンズ	セガ	未定

NEW SOFT STREET SHOT GUN

●いえーい。ショットガンでゴンス。前回に続き、校了間際になって飛び込んできた任天堂新作ニュース！　まずはスーパースコープ専用のソフトから。

●アメリカで発売された好評を博した『スーパースコープシックス』が、スーパーファミコン周辺機器『スーパースコープ』とセットになって、6月21日（¥9800税込）に発売されるぞ。これはアメリカのものをそのまま移植したモノ。と言う事は、6種類のゲームが楽しめてしまうという超お得モノなのだ。時同じく、専用ソフトで『スペースバズーカ』（¥6500税込）が発売されるぞ。これはアメリカの『バトルクラッシュ』を移植したモノで、ソフトのみの発売だ。次にやはり専用ソフトで『ヨッシーのロードハンティング』が7月14日に発売されるぞ！　詳しい内容はまだ未定なのだが、これは自分がヨッシーに乗った状態で、ガツンガツン打ちまくる……らしいのだ。ヨッシーの後頭部が見えるらしいと情報もキャッチ。ドキドキして詳細を待て。

●今度は一風変わってマウス専用ソフト『マリオとワリオ』が7月21日（¥6800税込）に発売されるナリ。まだ詳しい内容まではわからないが、ストーリー部分をキャッチ。ワリオがマリオに向かって投げたバケツのおかげで、マリオの視界はゼロ状態。そんなマリオを君がマウスを使って、行く手には障害物等があるがうまくゴールまで導いてあげるのだ。しかーし、注意！　このソフトはパッドじゃ動かないぞ。ではまた来月！

（注）略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

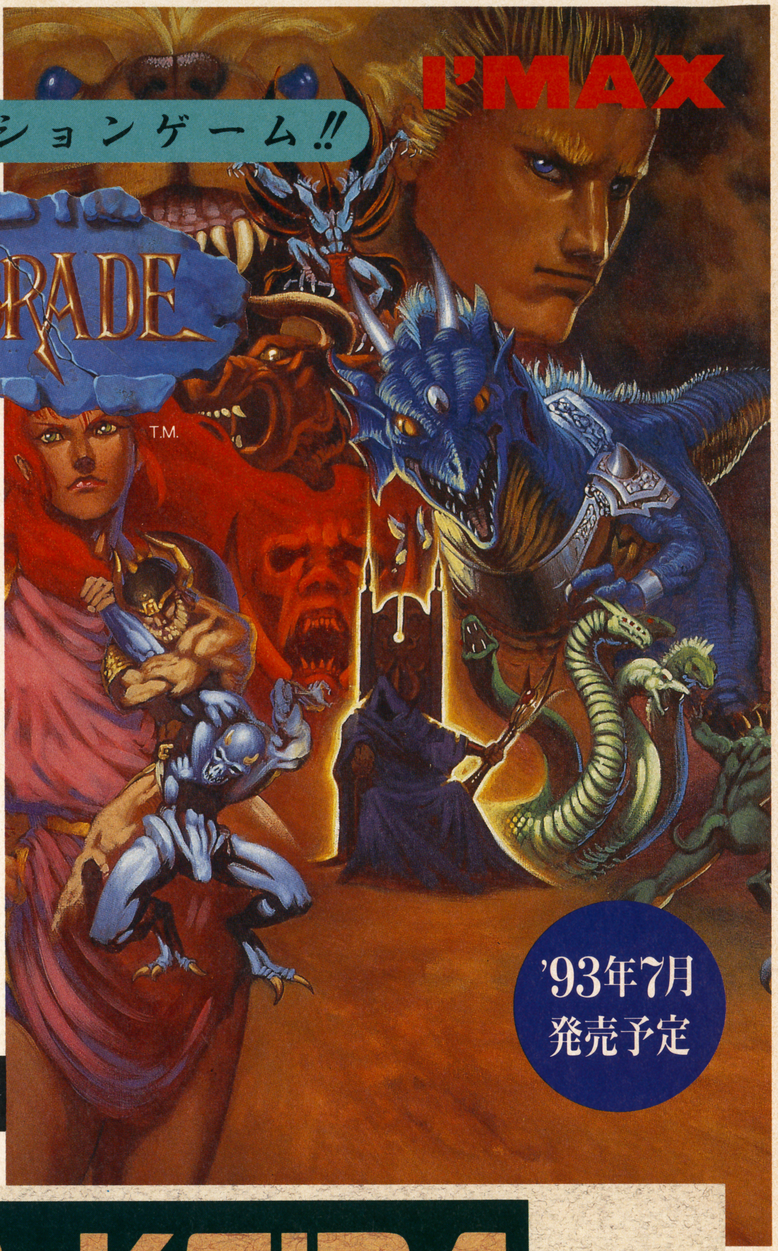
I'MAX

非武装異色格闘技アクションゲーム!!

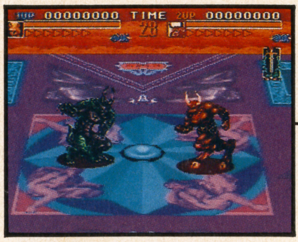
デスブレイド

MUTANT FIGHTER
DEATH BRADE

T.M.



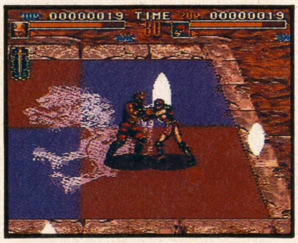
必殺技が炸裂!!



デスマッチ!!
多彩な技で闘い抜け!!

新たなる激闘の始まりを告げる鐘が、高らかに打ち鳴らされようとしている……。鍛え上げた己の肉体だけを武器に、勝つか死ぬかの死闘が繰り広げられるのだ！国をあげての、国を賭しての、果てしない激闘の幕が、ついに上がる時がきた！今、新たなる“闘いの伝説”が始まる！

対戦、
同キャラ対決!!



◆ゲームセンターで大人気の格闘ゲーム『デスブレイド』(データイースト社製)が、ついにスーパーファミコンに登場。
◆約100種の超豪快な技が画面に炸裂！
◆奥行きのある闘技場や、上空高く舞う必殺技など大迫力の画面構成で演出！

'93年7月
発売予定

12メガROM ※画面は全て開発中のものです。
Ⓒ1993 アイマックス Ⓒ1991 DATA EAST CORP.
価格9,700円(税別)

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

SUPER KEIBA
スーパー競馬

あなたのサラブレッドが、ターフを駆ける

フジテレビ 監修/競馬中継テレビ番組(スーパー競馬)公認ソフト

◎本物の競馬データを採用しているので、リアル感や臨場感たっぷり！
○競馬評論家としておなじみの大川慶次郎氏、井崎脩五郎氏、吉田均氏他、番組出演者が多数登場し、信頼度はもうバッチリ！
▲フジテレビおよび、さまざまなテレビ番組とタイアップ

一千万円の資金を元に、プレイヤーが馬主や生産者、調教師となって競争馬の育成と騎手の養成、レースを行なう、スーパーファミコン初の本格的競馬シミュレーションゲーム！

'93年7月
発売予定

© 1993 アイマックス／フジテレビ
8メガ+バッテリーバックアップ
予価9,700円(税別)

株式会社アイマックス ☎144 東京都大田区西蒲田7-8-9サンクィーンビル5F TEL.03(3737)2221㈹
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

みんなに大切にされたい。
わたしたちはヴァージン。

イギリス・アメリカで活躍する
Virgin Gamesの日本法人、
「ヴァージンゲーム株式会社」
が設立されました。

Virgin®
GAMES

米国ヴァージンゲーム社 副社長
ジャスティン ヒーバー

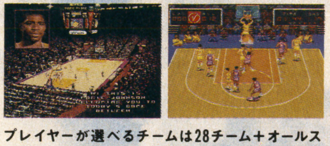
はじめまして、
インターナショナルなゲームソフトメーカー、
「ヴァージンゲーム」です。

1968年にリチャード・ブロンソンがイギリスで設立した、ヴァージングループは日本には少ないタイプの会社でしょう。航空会社やレコード会社など、ヴァージングループは多角的に、そしてインターナショナルに事業をすすめてきました。ゲームソフトの分野に参入したのは、1985年の頃です。以来、「ヴァージンゲーム社」では、約50タイトルのゲームソフトを企画・製作・販売してきています。わたしたちのモットーは、"100% PURE Entertainment"。ゲームのおもしろさを徹底的に追求した作品を、この夏から日本のみなさんに提供します。心を込めてごあいさつします。日本でもヴァージンのゲームをよろしく。

任天堂スーパーファミコン

SUPER SLAM DUNK

マジックジョンソン・スーパースラムダンク
7月発売予定/予価8,900円（税別）



プレイヤーが選べるチームは28チーム＋オールスターチーム。試合前にはマジックジョンソンが細かいアドバイスを与えてくれる。試合の画面は斜め見おろしの360°スクロール。その中で選手達は「スラムダンク」や「ノールックパス」などのプレイを見せてくれる。また、NBAオフィシャルアナウンサーの実況が試合をいっそう盛り上げます。

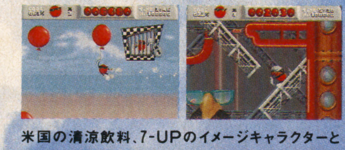
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®
は任天堂の商標です。

SEGAメガドライブ

COOL SPOT

クールスポット
7月発売予定/予価8,000円（税別）



米国の清涼飲料、7-UPのイメージキャラクターとして大人気の「SPOT」が主人公の面クリア型のアクションゲーム。SPOTは囚われた仲間を助けるために数々の罠や襲いかかる敵を倒し進んでゆきます。ボーナス面や高速移動面もあり内容も充実。キャラクターの豊富なアニメーションパターンも海外での人気の秘密です

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

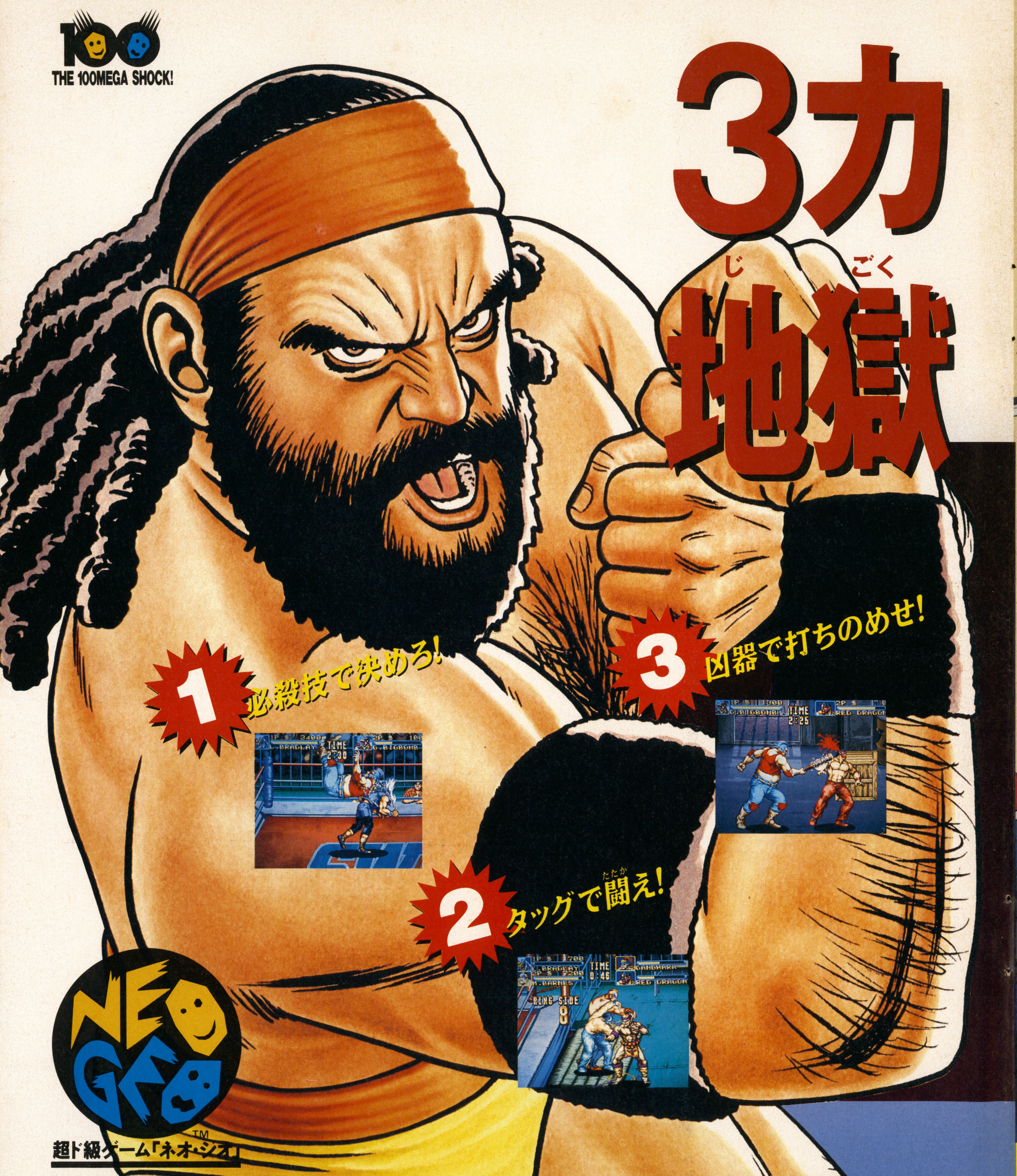
'93年話題の新製品続々登場。

スーパーファミコン用
11月発売予定：クールスポット　予価8,800円（税別）
メガドライブ用
10月発売予定：アリボクシング　予価8,000円（税別）
メガCD用
11月発売予定：デューン　予価7,800円（税別）

Virgin®
GAMES

ヴァージンゲーム株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町2-28-1 日本橋久松ビル
TEL.03-3666-6021

© Virgin Games K.K./© Park Place Production team/© Virgin Games, Inc. All rights reserved./© Seven-Up, 7UP, SPOT name and character are trademarks identifying products of The Seven-Up Company.


THE 100MEGA SHOCK!
3カ地獄（じごく）
1 必殺技で決めろ!
3 凶器で打ちのめせ!
2 タッグで闘（たたか）え!
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオ最新情報を電話で聞こう! ネオジオテレホンサービス06-338-8188※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

The Future Is Now
SNK

ウントで
に堕ちろ!

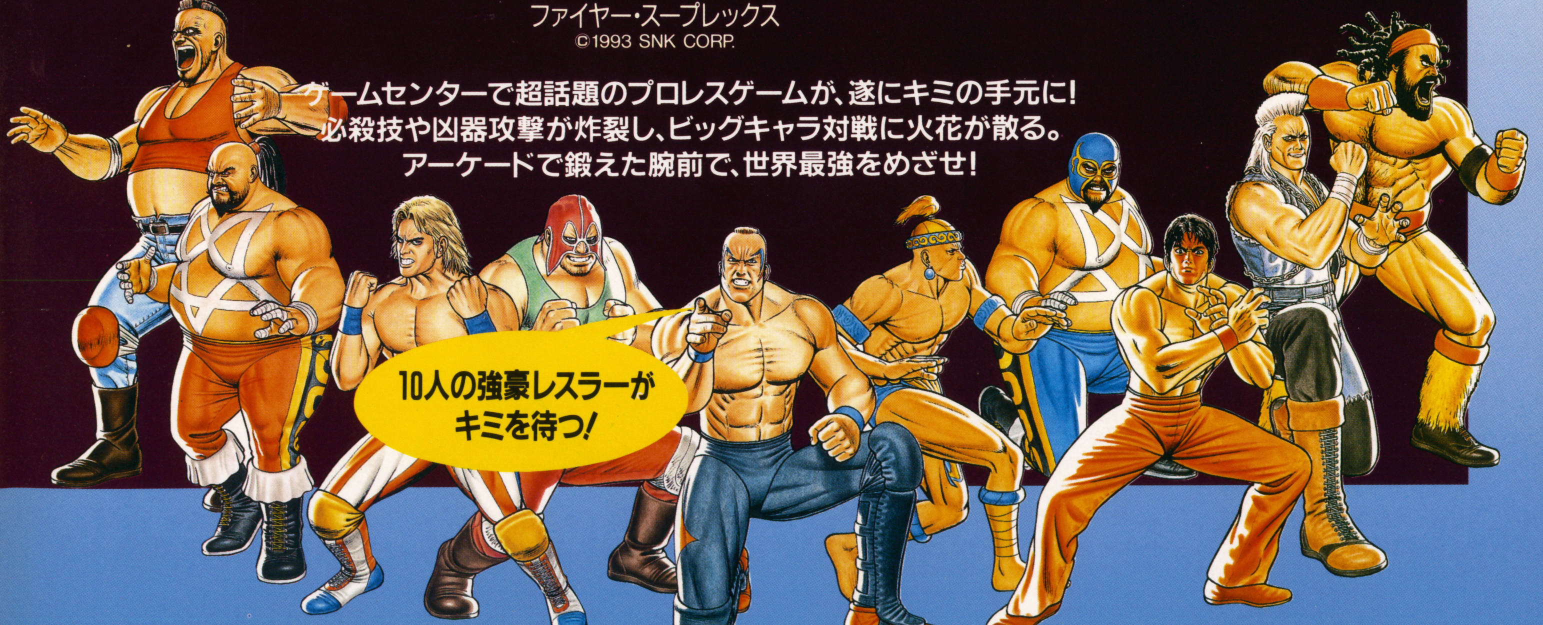
Who is the world wrestling champion among 10 warriors of the ring?

FIRE SUPLEX™

ファイヤー・スープレックス
©1993 SNK CORP.

好評
発売中
ネオジオ専用ロムカセット
106メガ
28,000円（税別）

ゲームセンターで超話題のプロレスゲームが、遂にキミの手元に!
必殺技や凶器攻撃が炸裂し、ビッグキャラ対戦に火花が散る。
アーケードで鍛えた腕前で、世界最強をめざせ!

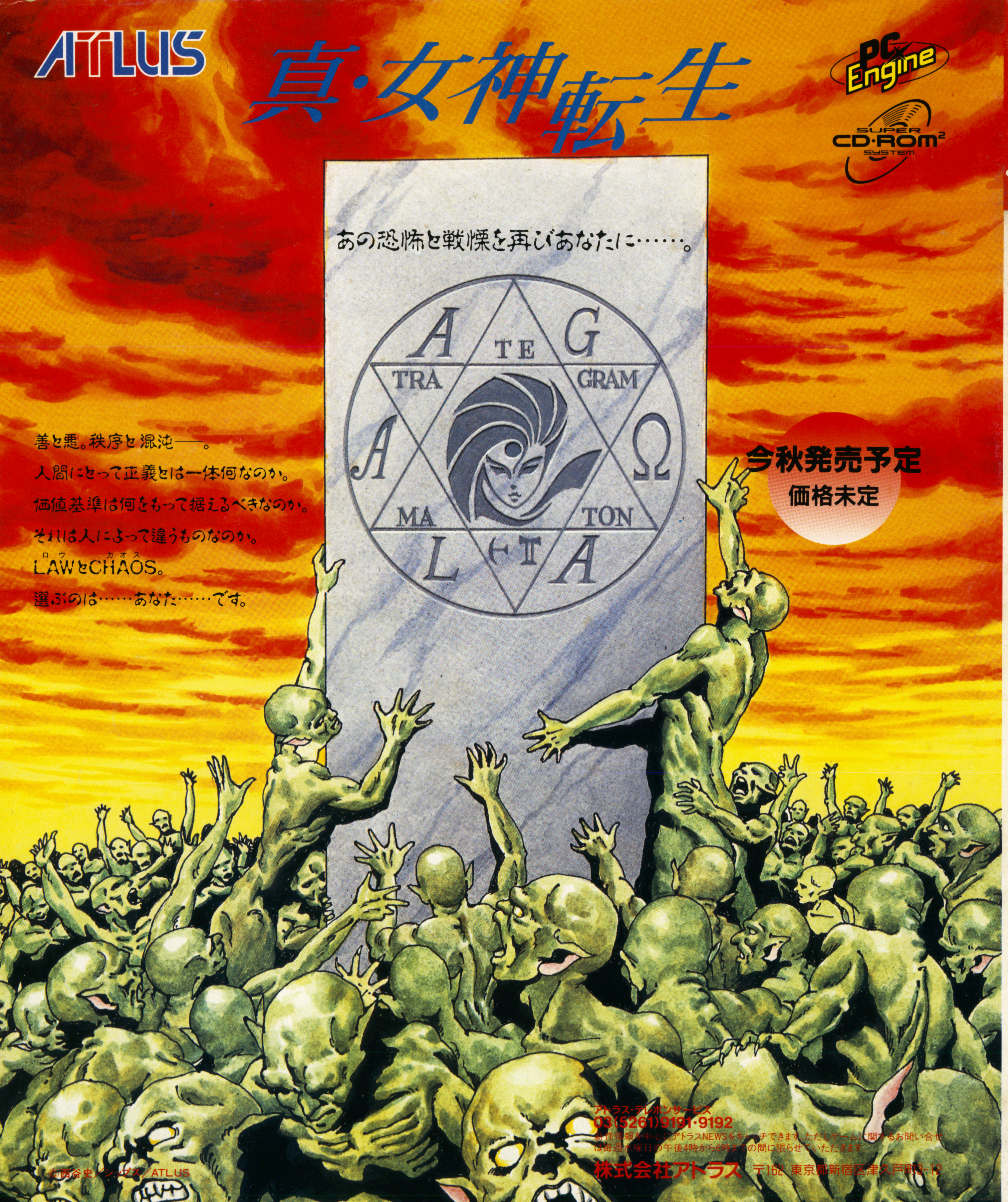

10人の強豪レスラーが
キミを待つ!

ATLUS

真・女神転生

PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM



あの恐怖と戦慄を再びあなたに……。

善と悪。秩序と混沌──。
人間にとって正義とは一体何なのか。
価値基準は何をもって据えるべきなのか。
それは人によって違うものなのか。
LAW（ロウ）とCHAOS（カオス）。
選ぶのは……あなた……です。

今秋発売予定
価格未定

©西谷史／シップス／ATLUS

アトラス・テレホンサービス
03(5261)9191·9192
新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。

株式会社アトラス　〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

HIPPON SUPER! 6
ヒッポン スーパー
TV GAME MAGAZINE

1993年6月4日発行 第8巻6号通巻134号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行(株)宝島社
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

『ストII』大攻略。四天王でゲームクリアを目指せ!!

発行所
宝島社
定価490円
（本体476円）

T1007689060492

雑誌07689-06